

**GADGET**  
640

TON GADGET

**L'AILE VOLANTE**



de magie de  
**GARCIMORE**





# L'AILE VOLANTE

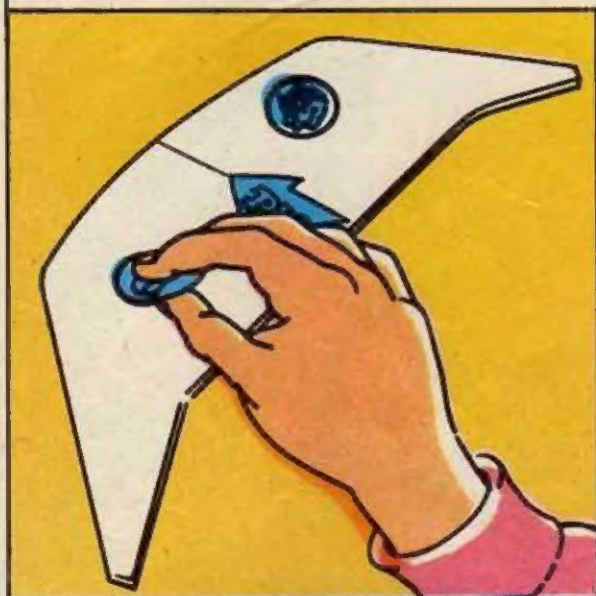
A nous les grands espaces! les longs « planés » au ras des pâquerettes ou du sable surchauffé. De l'action et de l'aventure! Super-deltman, l'homme-oiseau, se lance à l'assaut des Cieux. A toi la mission de confiance de piloter son fantastique engin. Car de ton habileté dépend la réussite ou l'échec de la mission.

## Opération montage

Détache et colle les trois étiquettes prédécoupées et auto-adhésives sur l'aile.

Sépare les deux pièces de la grappe.

Accroche Super-deltman à son support.



Agrafe cet ensemble sur le bord de l'aile, exactement au milieu.





### Opération lancement

Le lancer se fait d'un mouvement coulé de tout le bras. Il ne faut pas lancer l'aile volante trop vigoureusement : elle se cabre, pique et tombe. Mais l'idéal est encore de larguer le gadget d'une légère hauteur. Le vol en sera prolongé.

Après avoir expérimenté les différents « planés », tu es prêt à tenter la performance : le vol le plus long, le plus harmonieux. Les propriétaires d'ailes planantes se réuniront et organiseront de véritables meetings aériens.

### Opération atterrissage

L'aile volante n'est pas d'une robustesse à toutes épreuves. Il est souhaitable de lui épargner les chocs. C'est pourquoi il faut choisir un terrain bien dégagé qui puisse ménager un atterrissage en douceur (sable ou herbe).

### Les secrets de l'aile volante

Bien qu'invisible, l'air existe. Il s'oppose à tout objet qui veut le traverser. C'est la résistance de l'air. Il faut t'arranger pour qu'au décollage, cette résistance soit la plus faible possible.

### Opération réglage

Le réglage de Super-deltman est très important; de lui dépend la réussite de la mission, car il permet de modifier la position de l'aile en vol. L'inclinaison peut être modifiée jusqu'à trouver l'angle idéal (entre 20° et 30°).

L'angle de Super-deltman avec l'aile ne doit pas dépasser 30°.

Centre de gravité de l'ensemble.

Lancement avec mouvement ample du bras.





# FAITES VOS JEUX.

**BROCHURE TENTÉ**  
**GRATUITE**  
chez ton marchand de jouets.



modèles mini pockets



modèles maxi pockets



modèles pockets

Prêt à l'attaque avec les 6 embarcations-choc de la marine de guerre Tenté. Le porte-avions est en pleines manœuvres. Les avions sortent de la cale. Une plate-forme élévatrice les hisse sur le pont. Le Batral charge le matériel d'armement, sa

proue pivote sur ses charnières.

Au loin, le dragueur de mines est sur ses gardes. Au moindre signal radar, ses canons dirigeables ripostent.

La frégate le suit, prête à intervenir. L'hélicoptère est sur le pont, les lance-missiles orien-

tables balayent le ciel. Chacun est à son poste

Et l'aventure continue avec Tenté et ses quatre autres thèmes : Marine marchande, Astro, Route et Militaire. Plus de 40 modèles à construire et à collectionner, des petits et des grands tous différents.



**TENTÉ. DES JOUETS POUR DE VRAI.**





# Réponses à tout



## Doucement les piafs!

Je voudrais savoir le nom de l'oiseau qui va le plus vite et la vitesse qu'il peut atteindre.

Stéphane Marcand  
Vénissieux

L'oiseau le plus rapide est le martinet à queue pointue, que l'on trouve en France de mai à juillet. On en a chronométré un à 171 km/h !

## C'est gras

Je me demande bien pourquoi nous avons les cheveux gras ?

Maire Nicolai  
Marseille

A la base de chaque poil (donc de chaque cheveu) se trouve une glande chargée de lubrifier le poil à la surface de la peau. Le fait d'avoir les cheveux gras est dû à une sécrétion trop importante des glandes à sébum. A cela il n'y a pas

## Vivre à la campagne

J'adore la campagne et les animaux. Plus tard, je voudrais être agricultrice. Est-ce qu'il existe des stages ?

Sandrine Chauchard  
10 ans - Lamorlaye



Si tu veux apprendre un métier où tu seras en contact avec la nature, il existe des collèges agricoles dont certains prennent des élèves à partir de la 5<sup>e</sup>. Plusieurs options sont alors possibles : par exem-

ple, après la 3<sup>e</sup>, tu pourras obtenir un brevet d'apprentissage agricole en un an d'études.

En attendant, il existe des stages dans certaines

exploitations agricoles. Tu peux te renseigner sur ces possibilités auprès du Centre de Documentation et d'Informations Rurales - 92, rue du Dessous des Berges 75013 Paris. Tél : 583.04.92.

grand chose à faire, si ce n'est se laver les cheveux avec un shampoing adapté pour en ôter le gras. Mais il ne faut pas se les laver trop souvent, car les glandes produiraient encore plus de sébum pour chercher à rétablir l'équilibre.

## L'énergie demain ?

Je voudrais savoir ce qu'il se passera lorsqu'il n'y aura plus d'énergie dans le sol - de pétrole, d'uranium, etc. Est-ce que nous reviendrons à l'ère glaciaire. Même que je ne serais plus là ! Merci d'avance du renseignement.

Gueuhaël Arhuero  
Vanves

En fait, tu me poses deux questions !

La première : que va-t-il se passer quand la Terre n'aura plus d'énergie dans le sol ? Effectivement, petit à petit, la Terre se refroidit. Et dans plusieurs milliards d'années, elle sera comme un astre mort et froid. Mais on a le temps d'y penser !

La seconde : que va-t-il se passer quand nous ne disposerons plus, ni de pétrole ni d'uranium ? Bien sûr, ces réserves s'épuisent. Mais l'homme est assez intelligent pour découvrir et utiliser d'autres sources d'énergie. Il y a le soleil qui, à l'aide d'immenses centrales mises en orbite autour de notre planète, pourra nous fournir une énergie très valable. Ensuite, il y a l'utilisation de l'hydrogène qui, comme le gaz naturel, peut servir d'excellent fluide énergétique. Enfin, il y a la réaction thermonucléaire, dite de « fusion », d'une puissance colossale ! Tu vois, ton arrière-petit-fils pourra encore se servir de l'électricité.

## La boum

J'aimerais faire une boum, seulement je ne sais pas comment m'y prendre. Que me conseilles-tu ?

Laurence P.  
13 ans - Arles

Tout d'abord, avoir l'accord de tes parents pour organiser cette boum. Tu pourras ensuite lancer tes invitations en fonction de la place et des moyens financiers dont tu disposes. Essaie d'équilibrer le nombre de garçons et de filles et demande à chacun d'apporter un disque, une cassette ou des gâteaux.



Procure-toi, si tu n'en possèdes pas, un électrophone et prépare des jus de fruits, des bonbons, des glaces... Côté musique, essaie de varier le programme. Du rock, bien sûr, mais aussi des slows, et puis des danses marrantes qui entraînent même les plus timides - Carlos, La Bande à Basile, ou encore le Grand Orchestre du Splendid. Quant aux jeux, il y en a tant - des chaises musicales au jeu des métiers - que je ne peux pas tous les énumérer...

En tout cas, bonne boum !





## C'est spatial

J'ai bien aimé le reportage que tu as fait sur les super-héros. Mais j'aimerais savoir s'il existe en jouet un gros vaisseau du Capitaine Flam?

Romuald Bauhon  
Saint-Guirin

Mais oui, ce gros vaisseau existe. Il s'appelle le Cyber-labe. Il est fabriqué par la maison POPY et porte la référence 77254. Si avec cela tu ne le trouves pas !...

## C'est magique...

Pourrais-tu faire dans ton journal une page réservée à la magie?

Franck Veisman,  
Montmorency

Je pense que tu vas être comblé de découvrir dans ce numéro une page consacrée à la magie, avec un tour inédit de Garcimore. Et sans doute seras-tu plus content encore d'apprendre que pendant huit semaines tu vas retrouver Garcimore et ses tours de magie.



Alors, un conseil : garde précieusement cette page et commence une mini-collection. Et, qui sait? cela suscitera peut-être chez toi une passion pour la prestidigitation? C'est ce qui est arrivé à Garcimore lorsqu'il était enfant et qu'un magicien renommé lui apprit quelques tours...

## Coup de soleil

J'aime bien Richard Cocciante. Peux-tu me dire de quel pays il est?

Claire Véretti  
Nice

Richard Cocciante, ton chanteur « chouchou », est né au Vietnam. Sa mère est française et son père italien. Ce qui fait qu'il possède les deux nationalités. Et puisque tu aimes ce chanteur, je t'annonce qu'il prépare pour la rentrée un nouvel album, et qu'il a écrit la musique d'un spectacle intitulé : Au clair de tes silences...

## Le docteur Rousselet-Blanc te répond...



Mon chien vomit en voiture. Qu'est-ce que je peux faire?

Marie-Annick Orlando  
Grigny

Le vomissement provoqué par le mal de voiture peut être combattu grâce à des médicaments qui sont à peu près les mêmes que ceux utilisés pour les enfants. Il suffit d'aller les demander à un vétérinaire. On les administre environ une demi-heure avant le départ et leur durée d'action est de quatre heures environ. A noter qu'il n'est pas nécessaire de laisser ton chien à la diète avant de partir; « le mal au cœur » survient aussi bien sur un estomac vide.

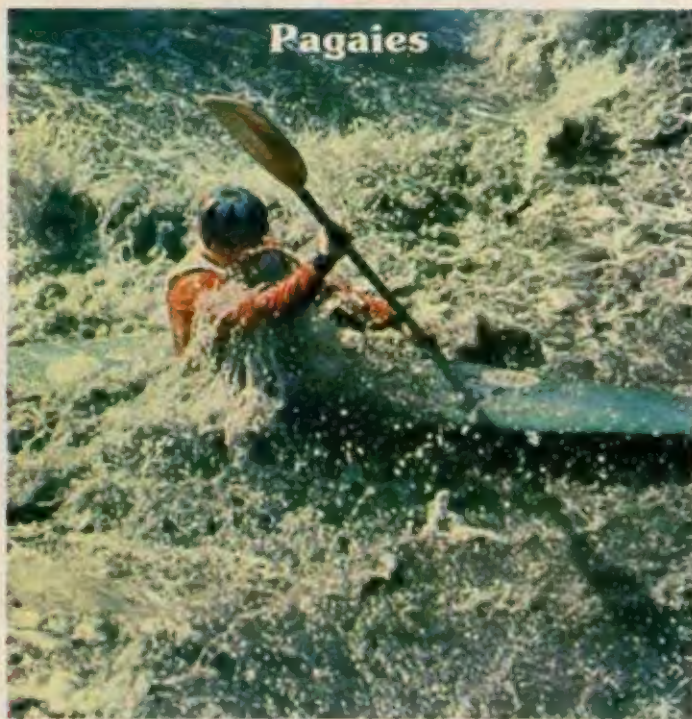


PHOTO VANDYSTADT

J'ai commencé l'an dernier à faire du canoë-kayak, et je voudrais bien faire un stage cet été. Que me conseilles-tu?

Jacky Bernot  
13 ans - Le Mans

De nombreux organismes proposent aux jeunes de tels stages. Par exemple, l'Union Nationale des Centres Sportifs de Plein Air (U. C. P. A.) qui organise des randonnées en canoë-kayak pour les jeunes de 13 à 17 ans.

Après 2 jours d'initiation, un itinéraire est préparé en commun par équipe de douze. Ces randonnées durent de 2 à 3 semaines et se déroulent sur les rivières du Lot, de l'Aveyron, de l'Allier, de la Dordogne et du Tarn. Le prix du stage varie entre 1 200 F et 1 800 F. Voici l'adresse de l'U. C. P. A. : 62, rue de la Glacière 75640 Paris. Tél. : 336.05.20

Réponses à tout  
Pif-gadget  
126, rue Lafayette  
75461 Paris. Cedex 10  
BP: 90

**PM-P PUBLICATIONS, PIF GADGET**

126, rue La Fayette 75461 PARIS  
CEDEX 10 - Tél. 246.92.25.

**Directeur de la publication :**  
Jean-Claude Le Meur.

**Rédacteur en Chef :**  
Robert Andreucci.

**Secrétaire général de la rédaction :**  
Alain Le Bihan.

**Rédaction :**  
André Perrot, Roger Dal,  
Léon Wisznia (chefs de  
rubrique), Jean Pénichon,  
Michèle Lecreux, Pierre Veillé.

**Secrétariat de rédaction :**  
Claude Bardavid, Gilbert Favrie.

**Maquette :**  
Jean-Pierre Labesse  
(chef de studio),  
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

**Affaires commerciales :**  
Romuald de Jomaron.

**Promotion et relations extérieures :**  
Gérard Lanterrier.

**Publicité :**  
Media Cosmos  
3, avenue de Madrid  
92521 - Neuilly.

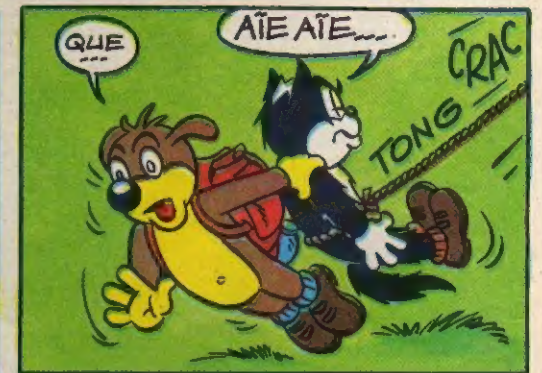
**Directeur :**  
Jean-Pierre Soupa.  
**Chef de publicité :**  
Suzel Messerschmitt.



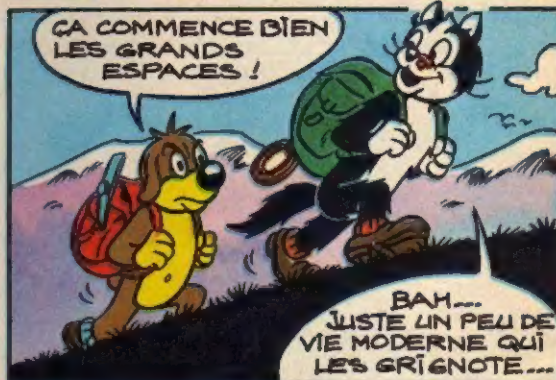
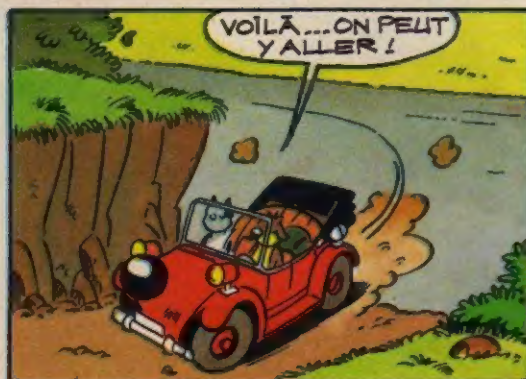
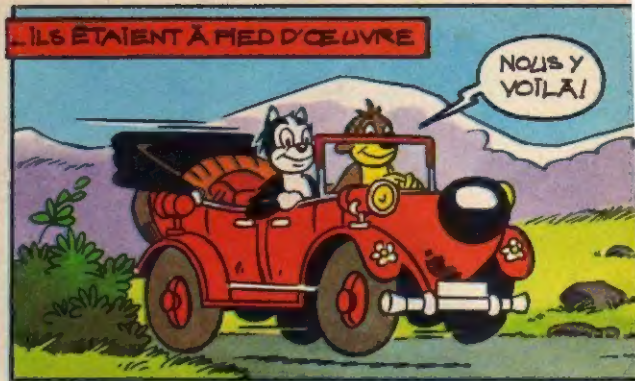
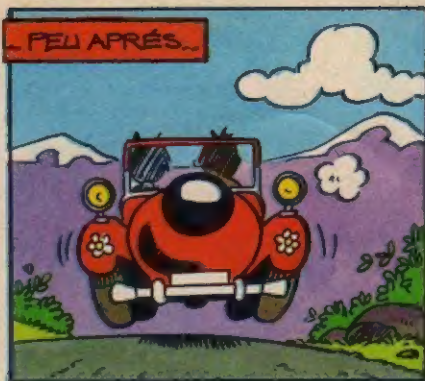
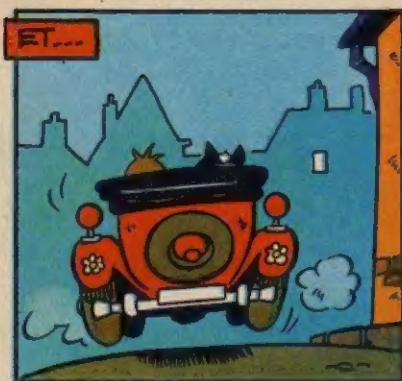


# Pif

## Grimpe là-dessus



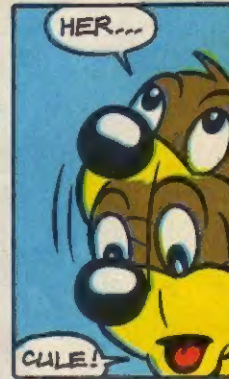
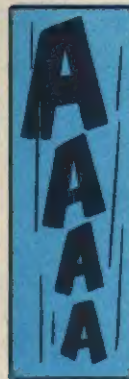






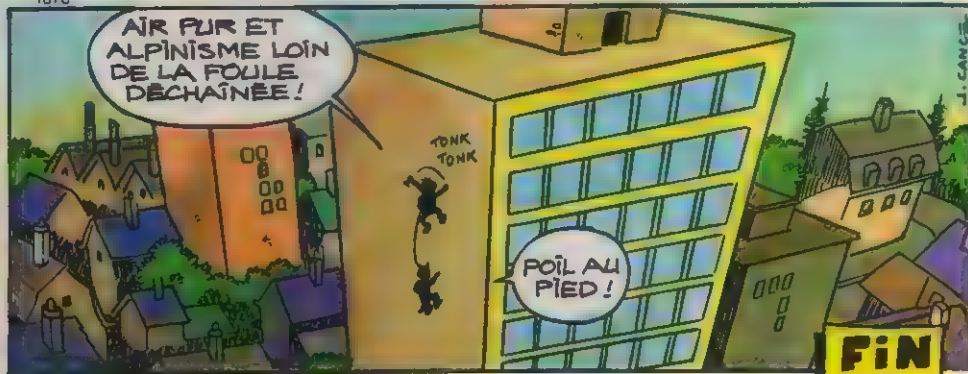
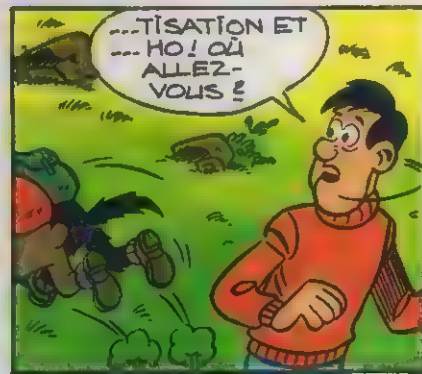






1878





52 NUMÉROS  
POUR 273F AU LIEU DE  
338F, C'EST SUPER!

# ECONOMISE 65F EN T'ABONNANT A PIF GADGET

TU RECEVRAS  
EN PLUS UN  
CADEAU !  
MYSTÈRE.

SOIT 10 NUMÉROS  
GRATUITS

## BULLETIN D'ABONNEMENT A PIF GADGET

271

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19..

FRANCE EXCLUSIVEMENT :

☐ 1 an (52 numéros) : 273 F

☐ 6 mois (26 numéros) : 143 F

☐ 3 mois (13 numéros) : 78 F

ETRANGER :

☐ 1 an (52 numéros) : 365 F

☐ 6 mois (26 numéros) : 199 F

J'établis mon règlement par  
chèque postal ☐ chèque bancaire ☐  
à l'ordre de BRED/VAILLANT.

J'adresse ce bon et le règlement à SERP  
Gestion Abonnement PIF GADGET  
BOITE POSTALE 25  
93101 MONTREUIL CEDEX





2<sup>e</sup> QUINZAINE

# IMAGIN'IN

Bravo ! Les pifophiles continuent de participer très nombreux au grand concours PIF-LEGO. Et toi ? Que peux-tu faire de mieux avec vingt éléments LEGO ou DUPLO de ton choix (briques, personnages, arbres, roues, etc.) ?

Cherche la meilleure idée, la plus originale, la plus astucieuse. Puis, une fois ton projet construit, fais-en un dessin ou une photo en indiquant brièvement de quoi il s'agit. Joins ton nom, ton adresse et ton âge et envoie le tout sous enveloppe timbrée au GRAND JURY PIF-LEGO, 126, rue La Fayette, 75010 Paris.

## • VINGT PRIX TOUS LES QUINZE JOURS

Tous les quinze jours et jusqu'à la fin de l'année, vingt prix à gagner : deux superbes montres à quartz et dix-huit magnifiques livres sur le fantastique monde des LEGO.

## • SUPER-FINALE : 4 VOYAGES A LEGOLAND

A la fin du concours, quatre super-prix pour les quatre super-gagnants choisis par le Jury : quatre merveilleux voyages au Danemark, chacun pour deux personnes (un enfant, un adulte), à la découverte de la fabuleuse LEGOLAND - une vraie ville toute en LEGO !

Ce concours est réservé aux enfants de moins de 14 ans. Le jury tient compte de l'âge pour apprécier les projets fournis. Le règlement complet peut être obtenu sur simple demande à PIF-GADGET.

ILS ONT GAGNÉ !



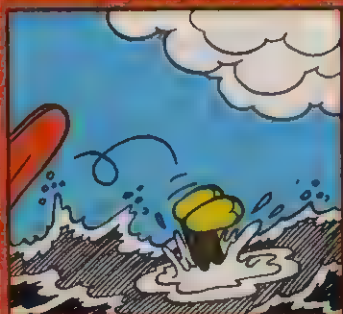
Julien Trousselier, 7 ans, pour son « camion qui porte des panneaux de signalisation » (.. un rêve de contractuel !) et Myriam Van Lacre, 10 ans, pour sa « voiture de marchand de fruits » très colorée, gagnent les deux premiers prix de la deuxième quinzaine du concours. Ils recevront chacun une superbe montre à quartz.



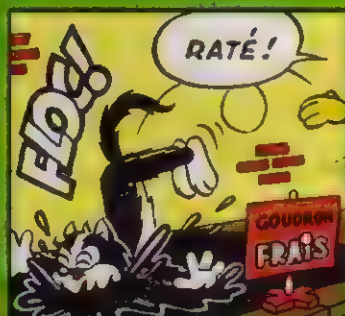
Prochains gagnants dans Pif n° 642  
PIFOPHILES, TOUS A VOS LEGO !



mini **Pif**



mini **Pif**







**TOUR DE FRANCE**

# "LE GRAND CIRQUE"

**90 MOTOS – 240 CAMIONS**

**540 VOITURES – 2 300 SUIVEURS**

**DES CENTAINES DE GENDARMES**

**DES MILLIERS DE SPECTATEURS**

**DES MILLIONS DE TÉLÉSPECTATEURS**

**UNE ORGANISATION GIGANTESQUE**

**DES MOYENS TECHNIQUES IMPRESSIONNANTS**

**MAIS AUSSI DES COUREURS**

**DES HOMMES – DES RIRES ET DES LARMES...**



# A FOND DANS LE BROUILLARD

16 h 35 mn, les coureurs viennent de franchir le col du Tourmalet (2 100 m d'altitude) et se lancent dans une descente vertigineuse. Descente impossible : la route est noyée dans le brouillard!

Les phares des motos et des voitures suiveuses fouillent les nappes cotonneuses à la recherche du prochain virage. Des coureurs, fantômes épuisés par la longue montée, dévalent les lacets à 90 km/h. Ils hurlent pour signaler leur présence, en équilibre sur deux centimètres de boyau. Notre moto frôle les vélos. J'ai peur... l'accident est là, tapi derrière le prochain virage, prêt à bondir.

« FAIS GAFFE! »

Je ne peux retenir ce cri, alors que le ravin se devine sur la gauche. De ce côté-ci de la montagne les spectateurs sont rares. La télé elle-même a décroché. L'hélicoptère, perdu au-dessus des nuages, ne peut plus assurer la liaison avec le car-régie de l'arrivée.

« REGARDE...  
C'EST HINAULT! »

Juste devant nous, le grand champion s'accroche au goudron. Son agilité fait merveille. L'œil rivé sur le macadam, il essaie de détecter le moindre gravillon mortel.

- Ne pas perdre de temps!
- Arriver en bas entier!

Deux conditions essentielles pour gagner le Tour de France.

Les descendeurs sont des trompe-la-mort, des alpinistes à l'envers dont la poitrine est protégée par un simple journal - bouclier fragile, mais il n'y a rien de plus efficace contre le vent glacial.

Gare à celui qui l'a oublié! la fièvre le prendra



et l'abandon deviendra inévitable. Soudain, toutes les radios émettent en même temps :

« ATTENTION!... CHUTE!...  
RALENTISSEZ NOM  
D'UN CHIEN! »

Une moto vient de heurter un coureur. Mais où? Derrière ou devant nous? Ceux qui n'ont rien entendu foncent toujours dans le brouillard. C'est de la folie! S'ils arrivent ainsi



R. MARCELLO



# LES REPORTERS DANS LA COURSE

**D** sur la moto couchée en travers de la route, ils ne pourront pas l'éviter. Que faire?

Qui n'a pas suivi cette descente aux enfers, qui n'a pas dévalé un grand col derrière ces merveilleux fous virtuoses, ne peut pas s'imaginer l'angoisse que l'on ressent. Il fait froid, le vent griffe mon visage, et pourtant des gouttes de sueur dégoulinent le long de mon dos.

**« ATTENTION!...  
RALENTIS!... »**

Devant nous, les coureurs freinent à mort et leurs roues arrière dérapent sur la chaussée mouillée. Notre moto part sur l'herbe du bas-côté pour éviter l'accrochage. Et soudain, c'est la chute! Tout le monde passe au ralenti. Je distingue une silhouette allongée dans l'herbe, d'autres s'agitent autour d'elle. Pourtant la course continue et la dégringolade se poursuit... Plus tard, à l'arrivée de l'étape, nous apprenons qu'un coureur belge s'est blessé dans la descente du Tourmalet, mais il a pu terminer. Et depuis, chaque fois que je regarde les coureurs du Tour de France, je pense à cette silhouette gisant dans l'herbe, à ces acrobates d'un cirque secret, à cette peur qui m'avait noué les tripes par un après-midi du mois de juillet...

Jean-Paul  
Ollivier



Chaque jour, le petit écran est envahi par les coureurs du Tour de France. Ils se trouvent alors à une quarantaine de kilomètres de l'arrivée. Et sur la ligne blanche, tout est prêt pour le reportage.

Le reporter qui assure le commentaire à partir de la ligne d'arrivée, reçoit sur son écran-témoïn les images venant des deux motos T.V. et de l'hélicoptère. Le matin même, tout le parcours que doit emprunter la course a été soigneusement testé. L'hélicoptère assure aussi le relais-image entre ces motos et le car-régie. C'est pourquoi, lorsque les nuages sont trop bas et que l'hélicoptère ne peut pas décoller, le commentateur est obligé de garder l'antenne sans voir un seul coureur! A l'endroit prévu, je mets mon casque et empoigne le micro. Je roule à quelques kilomètres devant le peloton, en compagnie des deux motos T.V. Bientôt, nous communiquons avec le car-régie.

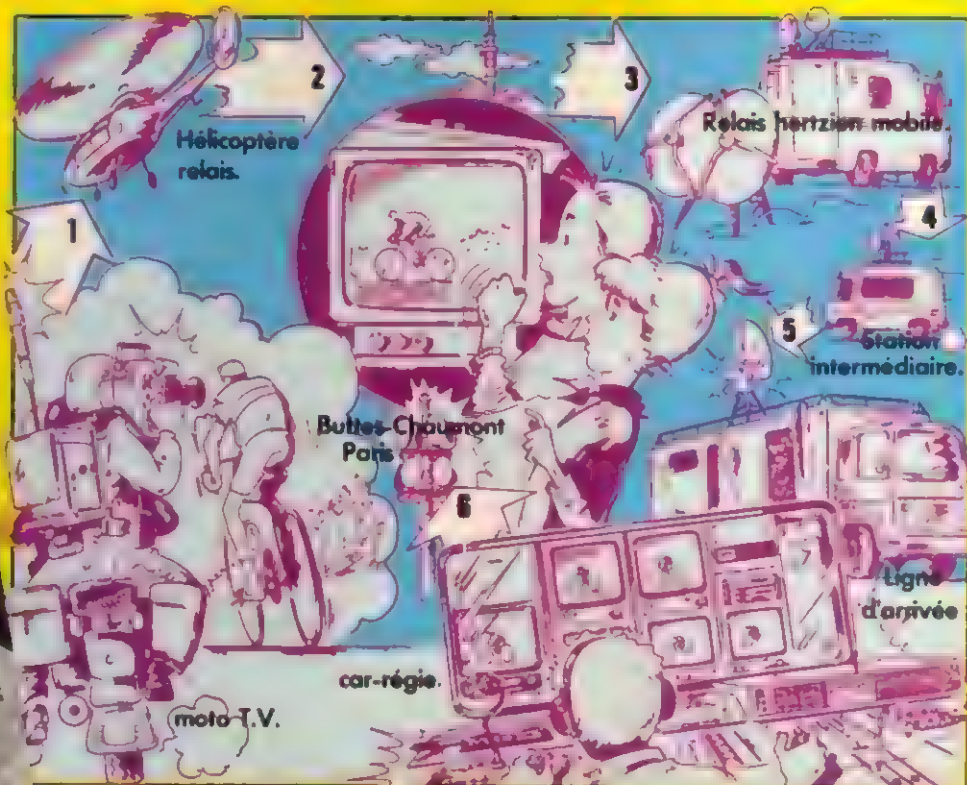
Gilbert Lariaga, le réalisateur, se tient dans ce fameux car et dirige toute la manœuvre. Devant lui défilent trois images; celle de la moto 1, celle de la moto 2 et celle de l'hélicoptère. C'est lui qui choisit celle qui passe sur l'antenne. Si je parle dans mon commentaire du nouveau vélo

de Bernard Hinault, c'est lui qui donne l'ordre au caméraman de cadrer plus bas et plan large sur le vélo d'Hinault! La moto s'approche et le caméraman se penche... Dans nos casques nous recevons absolument tous les ordres. Il s'en suit une cacophonie qui m'empêche d'entendre une question que me pose Robert Chapatte. Sur la moto-son, je suis aussi chargé de noter tous les soubresauts du peloton. Je dois aussi chronométrer les écarts entre les coureurs. Le téléspectateur est ainsi informé, seconde par seconde. Il peut vivre la course de l'intérieur. Puis, à quelques kilomètres de l'arrivée, je demande à mon motard de prendre de l'avance. Je dois être prêt pour questionner le vainqueur. Une véritable course contre la montre s'engage alors. Aussitôt arrivé, je quitte mon harnachement de route, je m'empare d'un micro H.F. muni de deux petites antennes que je transporte sur mon dos. La bousculade est énorme, mais je joue des coudes et parviens enfin à interviewer le gagnant de l'étape du jour.

Epuisé mais content, je range le matériel. Demain, il faudra tout recommencer. Ainsi, la retransmission télévisée est un petit miracle quotidien.

**JEAN-PAUL OLLIVIER**

**Journaliste-sportif à A.2.**





# DES MARRANTS MAIS PAS DES... RIGOLOS!

**E**n cyclisme, la moindre défaillance se paie très cher. Le coureur risque à chaque instant une crevaison, un accident ou le fameux « coup de pompe ». Il faut beaucoup de force de caractère pour surmonter tous ces malheurs. C'est pourquoi, s'il y a dans les pelotons des rieurs, il n'y a pas – ce qu'on appelle avec ironie – de « rigolos » ! Dans ce sport, même les plus marrants sont des gens sérieux. Abel Michéa, qui a déjà fait 35 Tours de France en tant que journaliste-sportif, égrène ses souvenirs.

## Ça ne rigole pas tous les jours...

« D'aussi loin qu'il m'en souviene, je revois dans les pelotons des amateurs à la répartie facile. Aujourd'hui, les courses deviennent de plus en plus dures. Pourtant, la bonne humeur règne toujours dans les pelotons.

Mais il est plus facile de ngoler à trente à l'heure qu'à cinquante... Et cela devient impossible lorsque l'on serre les dents. Or, on les serre de plus en plus, les dents... »

## Avec Hinault, c'est pas tristes!

« L'homme de tête aujourd'hui, c'est Bernard Hinault. C'est un joyeux compère à la dent dure quelquefois.

Car plus le champion est renommé,



Bernard Hinault

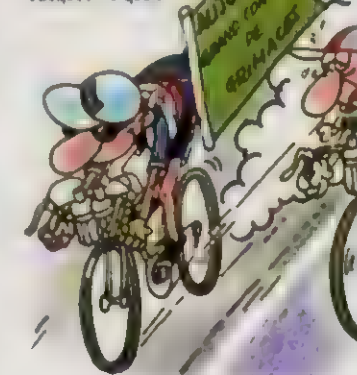
plus il est sollicité de toutes parts, moins il trouve le temps de plaisanter. Mais rassure-toi, le soir à table – dans les courses à étapes – avec Bernard Hinault, c'est pas triste ! »

## Un concours de grimaces

« Parfois le rire n'est pas loin du rictus ou même de la grimace. Bernard Gauthier, surnommé le Père Courage, savait l'imager ce



Jacques Anquetil



rictus qui fait place au rire quand les choses se gâtent.

Jacques Anquetil, un autre grand champion, aimait rouler peinardeusement en queue de peloton. Lorsqu'un de ses adversaires tentait de s'échapper, Jacques – remontant rapidement tout le monde – s'installait en tête et menait alors un train d'enfer.

Bernard Gauthier (pourtant pas un feignant), lorsqu'il sentait passer le « vent » Anquetil, criait à ses copains : « Attention ! les gars, le concours de grimaces va commencer ! »

## La clé du succès

« La grimace, je l'ai vue un jour sur le visage de René Vietto, Le Roi René, Le Prince de grimpeurs. Son élève et souffre-douleur préféré était aussi un grimpeur, Apo Lazandès.

Apo, dans une étape alpestre, avait été retardé par un accident mécanique. Il avait dû attendre la voiture de dépannage. Ce qui lui avait valu, le soir, de vertes remontrances de Vietto. « J'ai toujours sur



moi, avait-il dit à Apo, une clé à six trous. Le lendemain Apo, voulant avoir le dernier mot, tire de la poche de son maillot une clé : « Tu vois René, je l'ai achetée la clé, c'est même une clé à huit trous. »

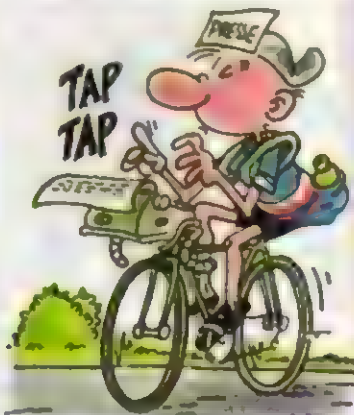
Il fallut rester sur place, cloué par la réplique « avé l'assent », du Roi René : « Huit trous ? Petit con ! je t'ai dit six trous, deux trous de plus c'est du poids superflu ! »

## Robert Chapatte, et patati et patata...

« Un qui ne l'a pas oublié René Vietto, c'est Robert Chapatte, qui était coureur cycliste et bachelier (à



Robert Chapatte



l'époque c'était rare). Robert Chapatte, c'était la providence des journalistes lors des étapes désespérément calmes. Avec son complice Louis Caput, il recueillait les histoires qui se racontaient dans le peloton. Et nos deux compères allaient ainsi de portières en portières dans la file des voitures suiveuses pour nous aider à noircir nos pages désespérément blanches. On rigolait bien...

Depuis il est devenu journaliste à la télé, mais il a toujours la langue aussi bien pendue.

Des histoires, j'en aurais encore plein à te raconter, mais je vais en glaner quelques autres sur la route du Tour 81. Alors, à bientôt ! »



# UN PIF POCHE

## MAGIQUE!

avec un gadget  
"génial"  
le Carré Magique!



avec un Jeu-Cadeau  
pour gagner  
La Boîte de Magie  
de Garcimore!

chez ton marchand de journaux

5F

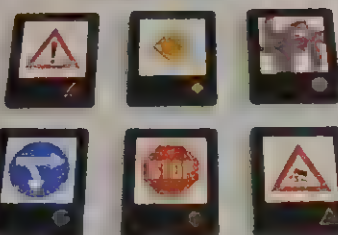


## LA ROUTE EST LONGUE...

Ah! Partir quel moment merveilleux! On a tout prévu, organisé... Oui, mais voilà... avant d'y arriver – que ce soit en train ou en voiture – la route est longue. Je te propose quelques jeux pour passer le temps.



1) Le pouss-pouss. Un jeu de patience pour reconstituer les panneaux de signalisation du code de la route. Il vaut environ 12,00 F.



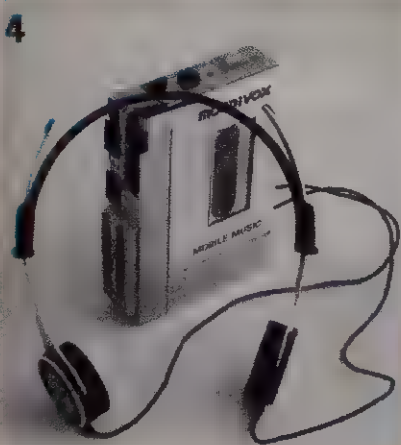
2) Il ne faut pas beaucoup de place pour jouer avec ces mini-cartes très bien décorées, mais il faut être au moins deux. Prix environ 15,00 F.



3) Si tu es seul, voici un jeu qui te permet de dessiner des profils à l'infini... il suffit de secouer la boîte... Marrant 6,00 F.



4) Pour ne pas s'ennuyer et ne pas ennuyer les autres dans le train ou en voiture cette mini-cassette avec casque. Marque Mondivox à La Redoute, Hélas : ça vaut 490,00 F.!



5) Te voici arrivé, Pour aller en ballade voici un sac à dos très pratique. Et en plus il y a SNOOPY, 70,00 F environ...



6) A moins que tu ne préfères les petites valises. En voici 3. Leur prix varie entre 25 et 95 F. La valise super-goûter avec une bouteille thermos c'est celle de gauche.

7) Tout ce qu'il faut pour pique-niquer. La gourde 50,00 F. Le verre avec paille 20,00 F.

8) On est en vacances d'accord mais n'oublions pas la toilette. Une trousse avec tout le nécessaire proposée par Sepheriades aux prix de 22,00 F environ.

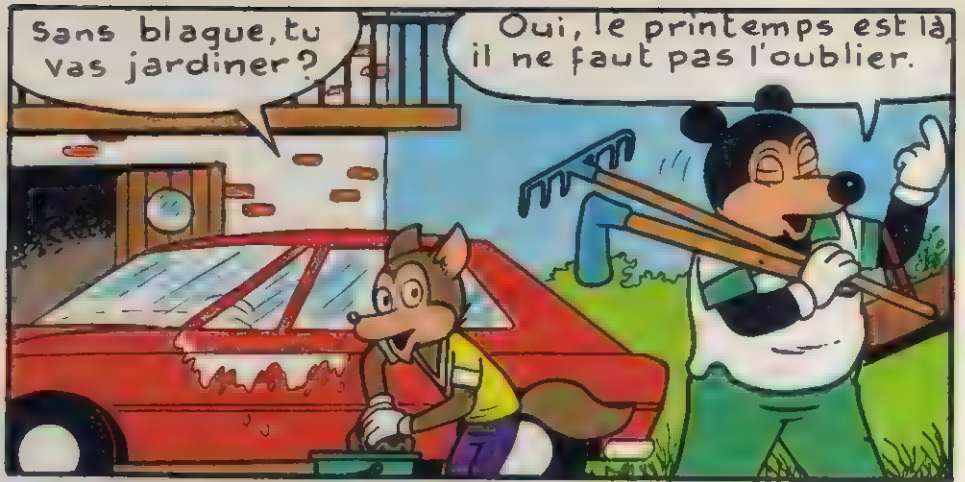
9) Pour se refaire une beauté cette boîte miroir avec peigne : 20,00 F.





# PLACID

ET MUZO







**LUC SAUVE DE JUSTESSE PAR BEN KENOBI, MAIS BEN DEVRAIT REGARDER DERRIERE LUI!**

A SUIVRE...

**LA GUERRE  
L'EMPIRE  
CONTRE-ATTAQUE  
DES ETOILES**

**MM**  
MIRO-MECCAN

## MIROIR DU CYCLISME T'OFFRE CE JEU!



Le Tour de France traverse un village, trouvez dans le décor les lettres de 3 mots qui assemblées forment un titre que vous connaissez bien, quel est ce titre ?

Miroir du Cyclisme exalte le cyclisme parce que depuis plus d'un siècle le cyclisme prouve qu'il est exaltant. Miroir du Cyclisme se passionne pour le champion tout en respectant l'homme. Miroir du Cyclisme dit toutes les vérités avec calme et en toute liberté. Miroir du Cyclisme, en restant constant sur tout cela, est devenu le 1<sup>er</sup> magazine du cyclisme en France et en Europe.

**Pour être dans la roue des champions, pour suivre le Tour de France, Miroir du Cyclisme, en vente chez ton marchand de journaux.**

**MIROIR DU  
CYCLISME**



# RAHAN

fil des âges farouches!

## LES FEMMES OUBLIÉES

DE R. LECUREUX  
DESSINS : ROMERO

RAHAN ARRACHA D'UN  
COUP SEC LA FLECHE  
MEURTRIÈRE.

MAIS IL SE SENTIT  
SOLDAIN PRIS DE  
VERTIGE.

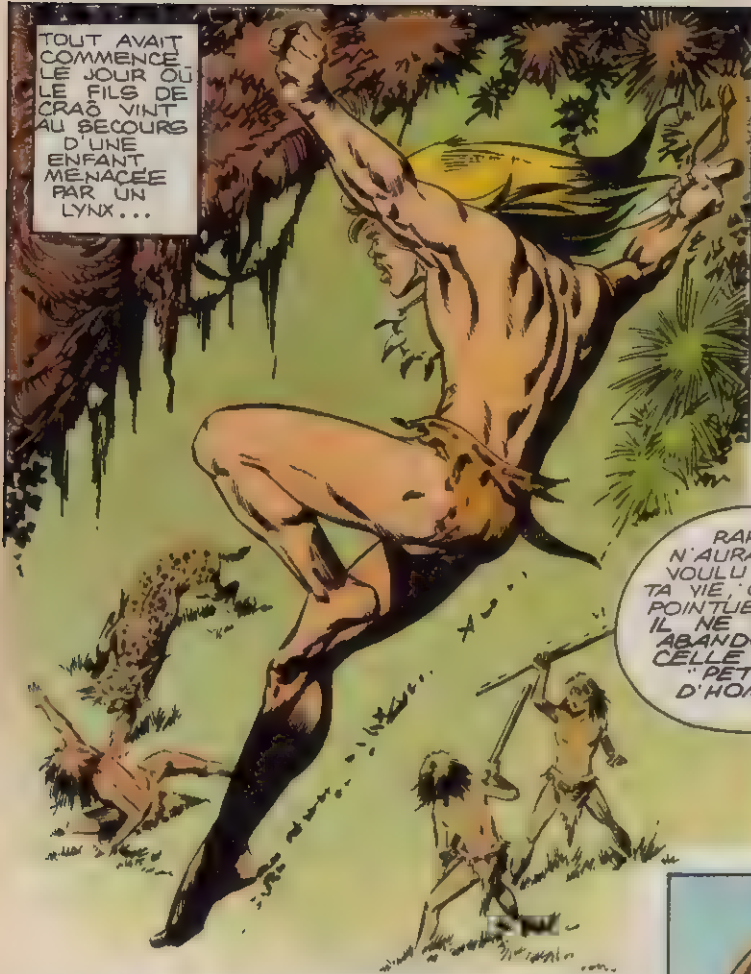
LA BRANCHE  
SE DÉROBAIT  
SOUS LUI...

© Ed VAILLANT 1978

Romero



TOUT AVAIT COMMENCÉ LE JOUR OÙ LE FILS DE CRAQ VINT AU SECOURS D'UNE ENFANT MENACÉE PAR UN LYNX...

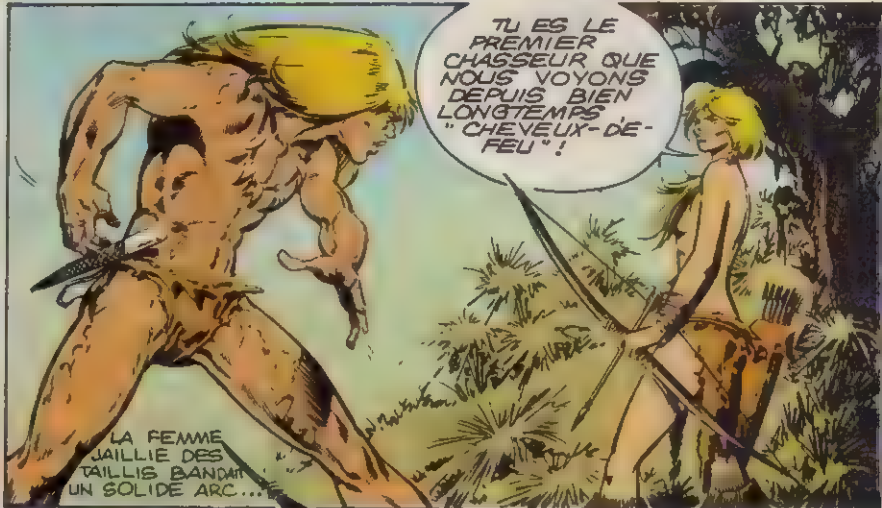


RAHAN N'AURAIT PAS VOULU VOLER TA VIE, OREILLES POINTUES... MAIS IL NE PEUT ABANDONNER CELLE D'UNE "PETITE D'HOMME".!



VISIBLEMENT AFFAIBLIES PAR LA FAIM, LES FILLETES OBSERVAIENT RAHAN AVEC EFFAREMENT...

TU... TU ES... TU ES...



TU ES LE PREMIER CHASSEUR QUE NOUS VOYONS DEPUIS BIEN LONGTEMPS "CHEVEUX-DE-FEU".!

LA FEMME JAILLIE DES TAILLIS BANDAIT UN SOLIDE ARC...

1878

...MAIS TU NE NOUS VOLERAS PAS LA VIANDE DE L'"OREILLES POINTUES".!

SANS AUTRE AVERTISSEMENT, L'INCONNUE AVAIT DECOCHÉ SA FLECHE A PENNES NOIRES...





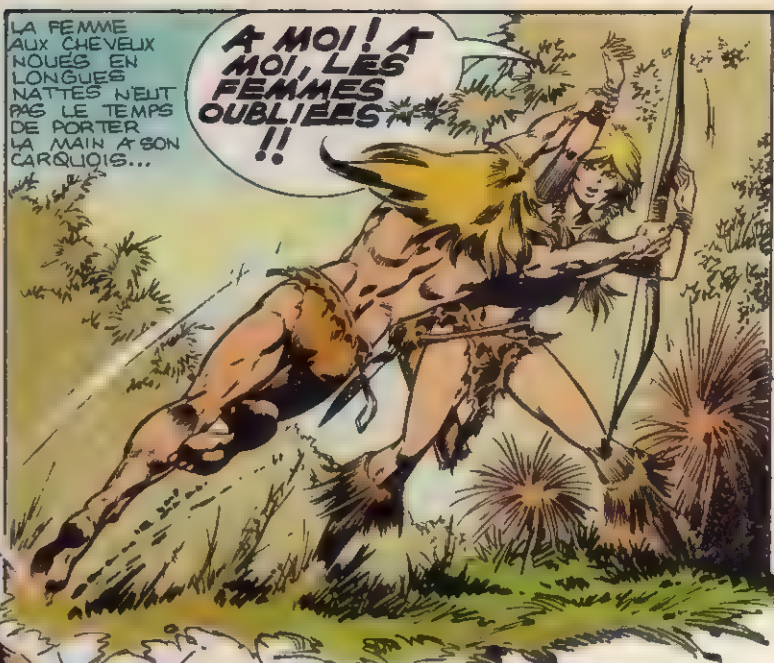
MAIS NE  
SURPRENAIT  
PAS QUI  
VOULAIT  
L'AGILE  
FILS DE  
CRAO !



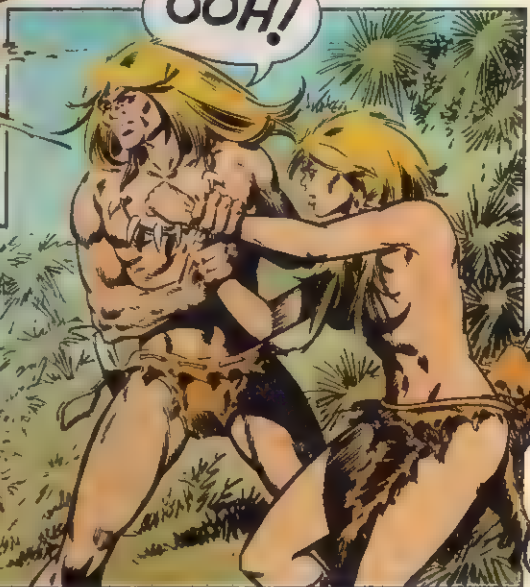
HA! HA! HA!...  
TU AURAS  
BESOIN DE QUEL-  
QUES LEÇONS  
"CHEVEUX-LIANES"!

LA FEMME  
AUX CHEVEUX  
NOUÉS EN  
LONGUES  
NATTES N'EST  
PAS LE TEMPS  
DE PORTER  
LA MAIN À SON  
CARQUOIS...

**A MOI! A  
MOI, LES  
FEMMES  
OUBLIÉES  
!!**



**OOH!**



**TUONS-  
LE!  
TUONS-  
LE!**

**NON!  
NON!  
IL FAUT  
SAVOIR  
D'OU IL  
VIENT**

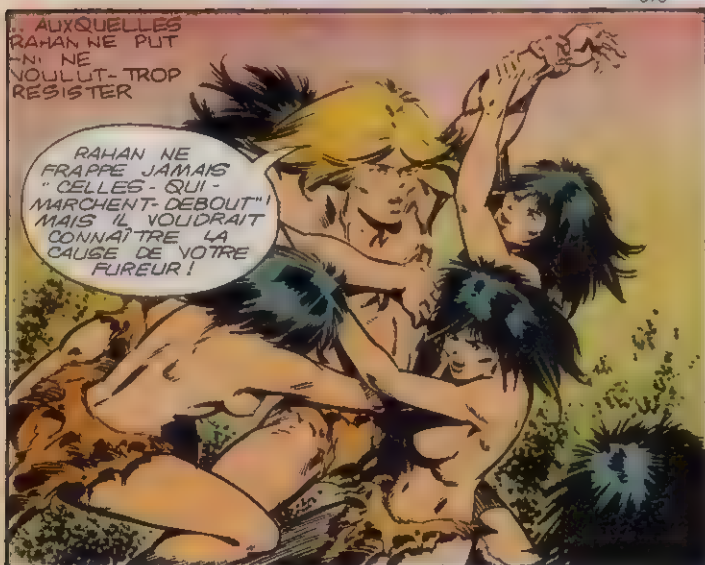


D'AUTRES  
FEMMES  
SURGISSAIENT  
DE TOUTES  
CÔTÉS...

1878

AUXQUELLES  
RAHAN NE PUT  
NI NE  
VOULUT-TROP  
RESISTER

RAHAN NE  
FRAPPE JAMAIS  
"CELLES-QUI-  
MARCHENT-DEBOUT"!  
MAIS IL VOUDRAIT  
CONNAÎTRE LA  
CAUSE DE VOTRE  
FUREUR!



TU ES NOTRE  
CAPTIF, ET C'EST TOI  
QUI DOIS RÉPONDRE À  
NOS QUESTIONS!  
C'EST AINSI  
QU'AGISSAIENT  
NOS FRÈRES...

**AVANT QU'ILS  
NOUS ABAN-  
DONNENT!**





POURQUOI NE PAS LE TUER SUR LE CHAMP ! TU ES TROP MAGNANIME, LAOTA !

ET TOI, TROP IMPULSIVE, ATANI !

CELLE QUI COMMANDAIT CES FEMMES ÉTAIT AUSSI BRUNE QUE LA FAROUCHE FILLE AUX NATTES ÉTAIT BLONDE ...

LEURS COMPAGNES ENTRAÎNAIENT DÉJÀ LE FILS DE CRAO

RAHAN ESPÈRE QUE LES CHASSEURS DE VOTRE CLAN SERONT PLUS ACCUEILLANTS QUE LEURS SŒURS !

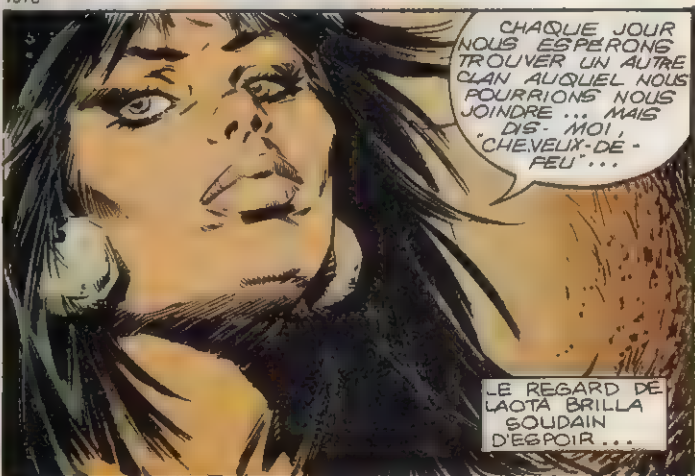
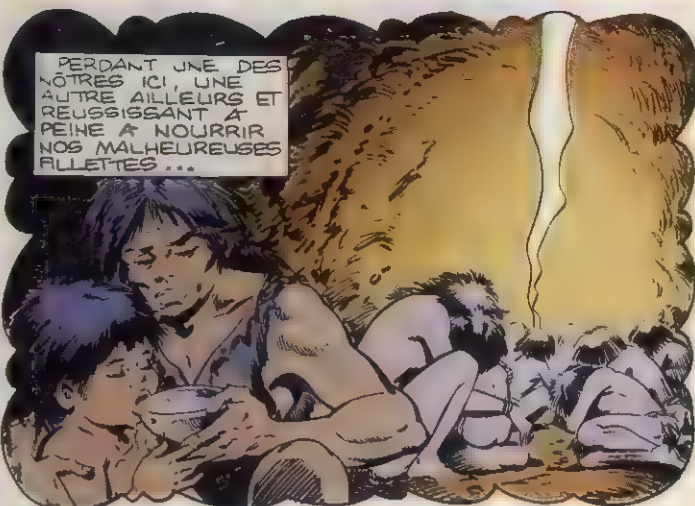
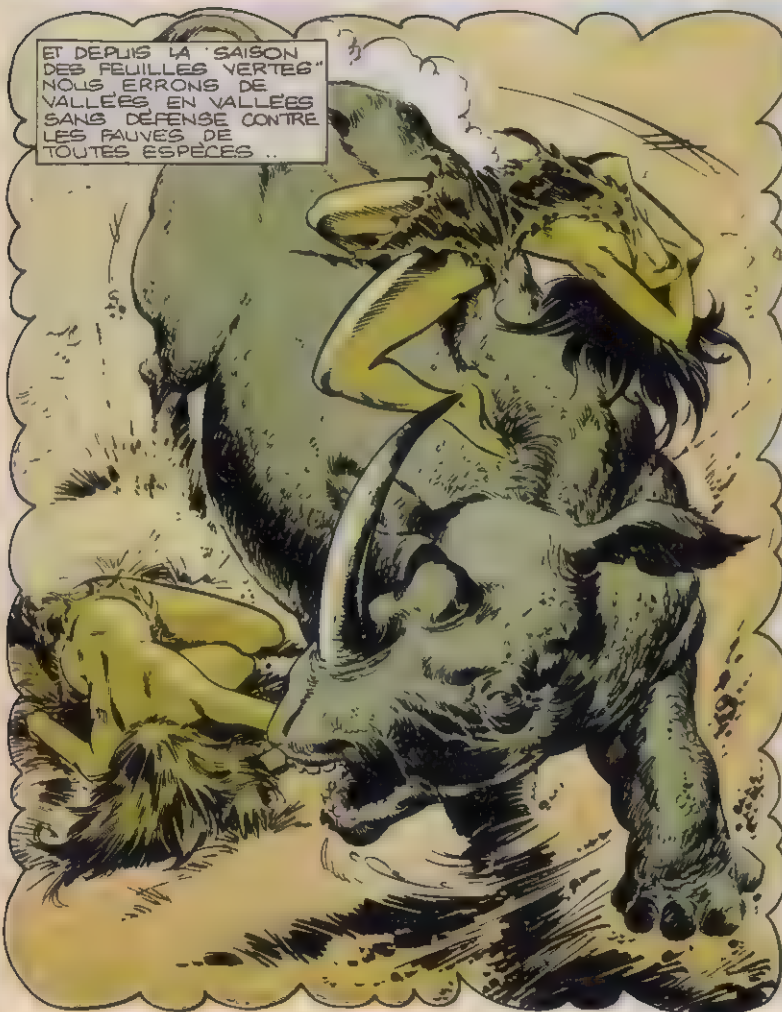
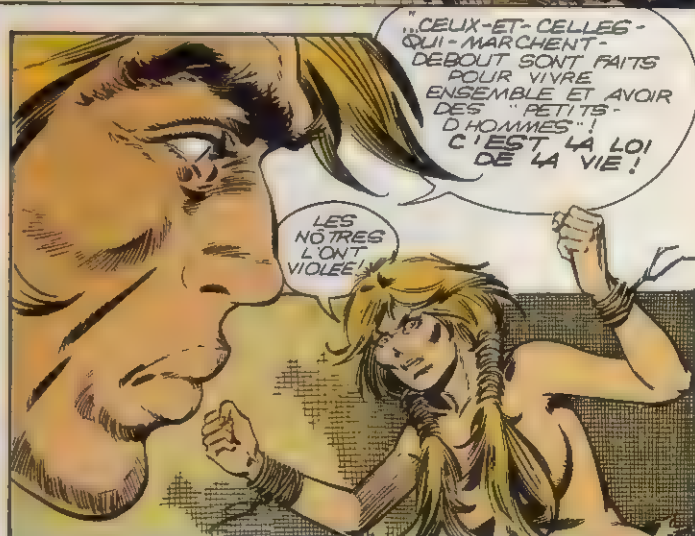
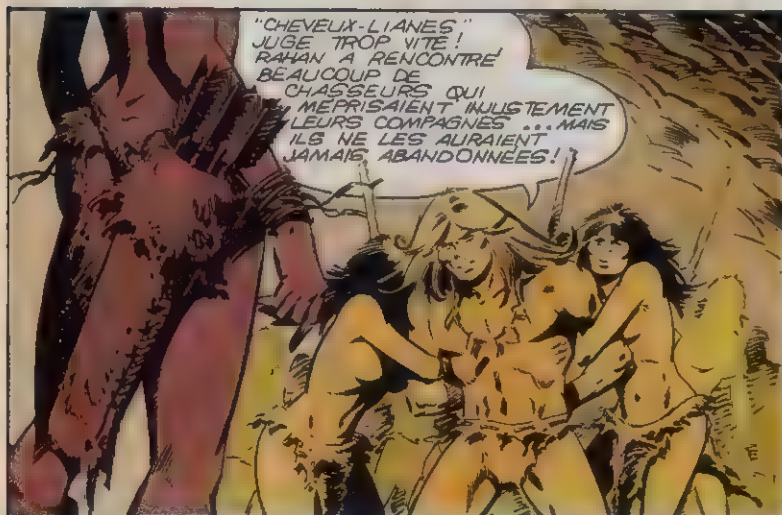
NOTRE CLAN N'EXISTE PLUS DEPUIS BIEN DES LUNES. "CHE VEUX-DE-FEU" ! LES HOMMES TOUT LES HOMMES NOUS ONT ABANDONNÉS UN JOUR

"BEAUCOUP PENSENT ET JE SUIS DE CELLES-LÀ - QUILS N'ONT PU RÉSSIR À LA FURIE DU GRAND FLEUVE QUI LES AURAIT EMPORTÉS VERS LA VALLÉE MAUDITE."

NON ! LES HOMMES NOUS ONT ABANDONNÉES PARCE QUE NOUS ÉTIIONS POUR ELIX DES FARDEAUX INUTILES SOUVENEZ-VOUS ...

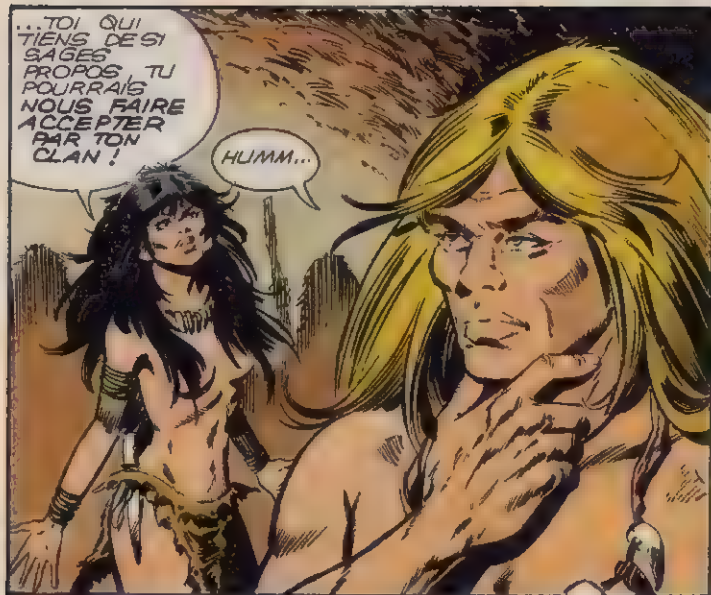
"COMME ILS MÉPRISAIENT NOTRE MANQUE DE FORCE ET COMME ILS NOUS TRAITAIENT AVEC DÉDAIN ! C'EST PARCE QUE NOUS RALENTISSIONS LEUR MARCHÉ QU'ILS NOUS ONT ABANDONNÉES !"





1878





...TOI QUI TIENS DES SI SAGES PROPOS TU POURRAIS NOUS FAIRE ACCEPTER PAR TON CLAN!

HUMMM...



...RAHAN N'A PAS DE CLAN  
RAHAN N'A PAS D'ATTACHES !

LE FILS DE CRÂO  
EVOQUA DEVANT  
CES FEMMES TOU-  
JOURS MENAÇANTES  
SON AVENTUREUX  
DESTIN...



RAHAN EST  
UN FOURBE !!  
IL PRÊCHE LES  
ACCORDAILLES  
ENTRE CEUX-ET-  
CELLES-QUI MARCHENT-  
DEBOUT; ET LUI N'A PAS  
DE COMPAGNE !!



L'ACCUSATION  
ÉTAIT  
EMBARRASSANTE

RAHAN N'A  
PAS ENCORE  
TROUVÉ CELLE  
QUI ACCEPTERAIT  
DE PARTAGER  
SON DESTIN !!

ENTENDEZ-  
LE !... IL EST  
VANITEUX COMME  
TOUS LES  
HOMMES ! IL NE  
MÉRITE QUE  
LA MORT !



ARCS ET  
BATONS SE  
RELEVAIENT,  
QUAND...

OOOH...  
REGARDE  
LA-BAS



L'HOMME QUI  
VENAIT D'APPA-  
RAÎTRE SE  
TRAINAIT SUR  
LE SOL...

TAHANG !  
CE ... C'EST  
TAHANG !

1878

JE... JE... N'ESPERAIS  
... PLUS... VOUS...  
RETROUVER !

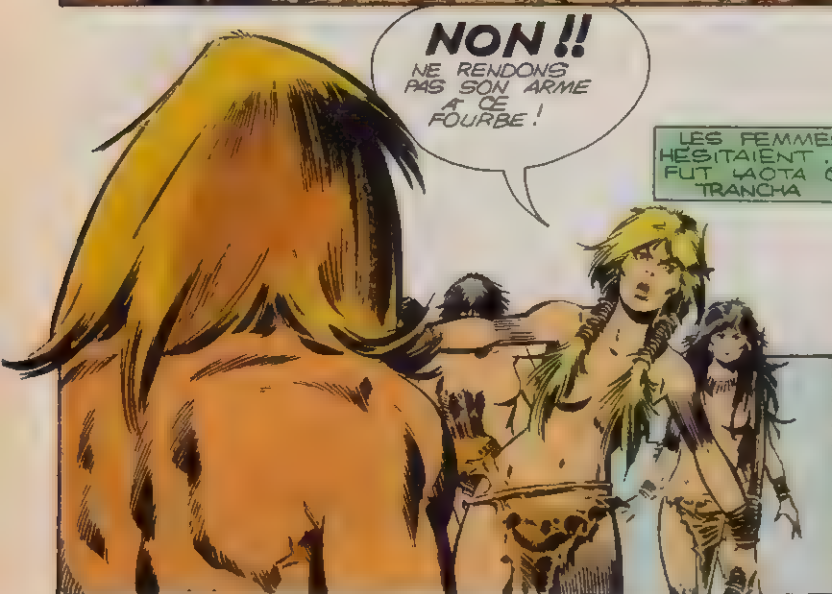
LE DOS DU  
MOURANT  
ÉTAIT HERISSÉ  
DE COURTES  
FLÈCHES...





**LES  
FLECHES DES  
"CHASSEURS-  
ENFANTS"  
!!**

JE JE...  
CROYAIS... LEUR  
ECHAPPER MAIS  
...ILS M'ONT...  
POURCHASSÉ!



**NON !!**  
NE RENDONS  
PAS SON ARME  
A CE  
FOURBE!

LES FEMMES  
HESITAIENT... CE  
FUT LAOTA QUI  
TRANCHA

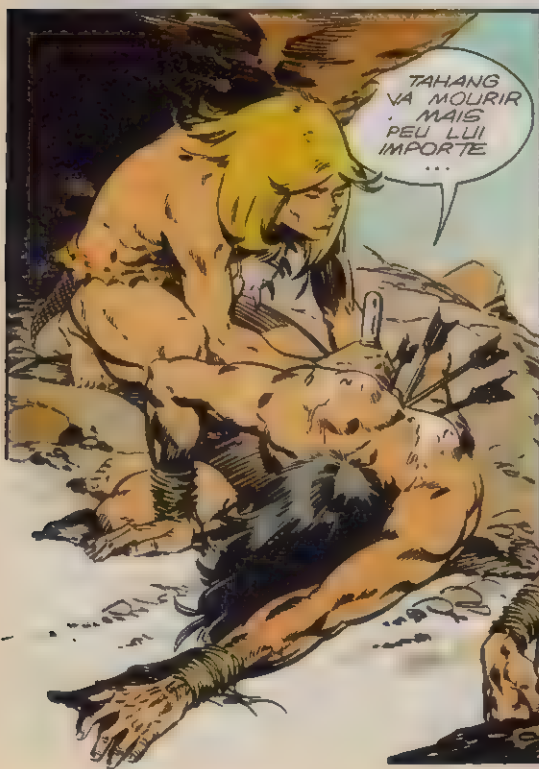


LES FEMMES ATTERREES  
NE SE SOUCIAIENT PLUS DE  
RAHAN

RENDEZ SON  
COUTELAS A RAHAN!  
IL PEUT PEUT-ETRE  
SOULAGER TAHANG!



**TIENS ! SI TU SAUVES  
TAHANG, TU SERAS  
LIBRE !**

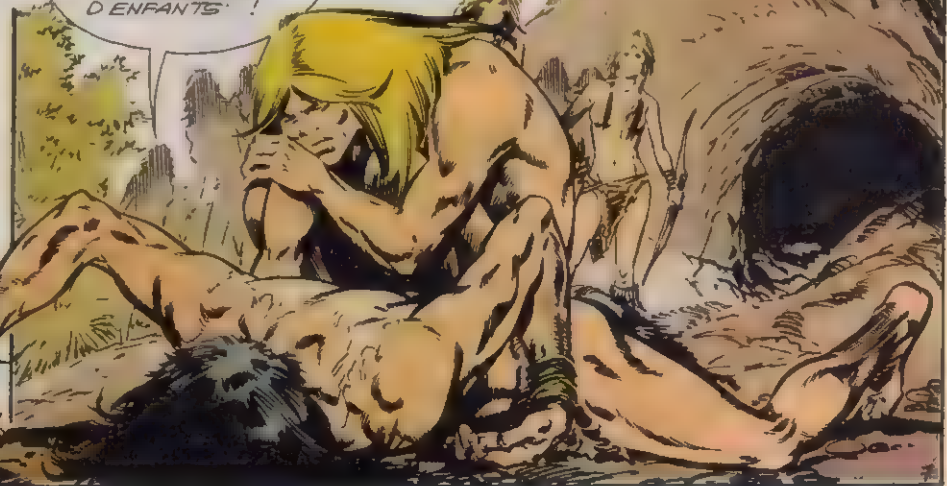


TAHANG  
VA MOURIR  
MAIS  
PEU LUI  
IMPORTE  
...

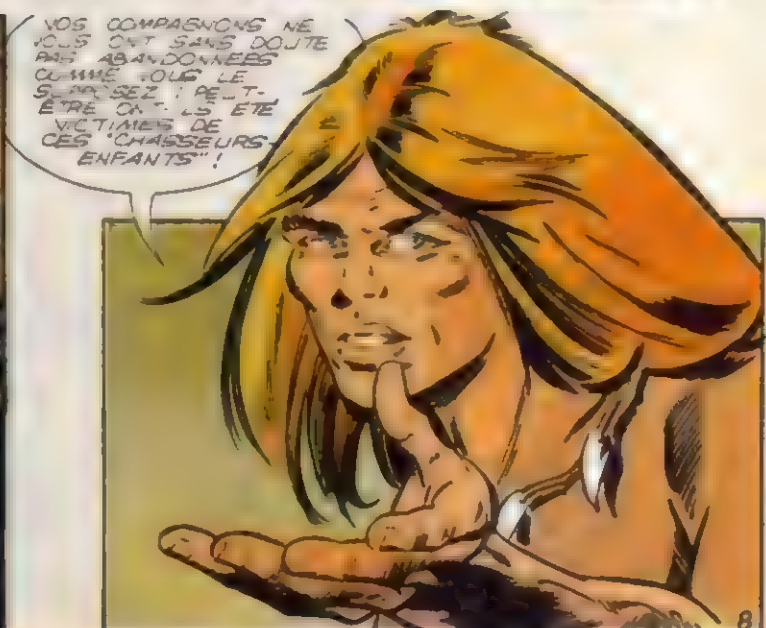
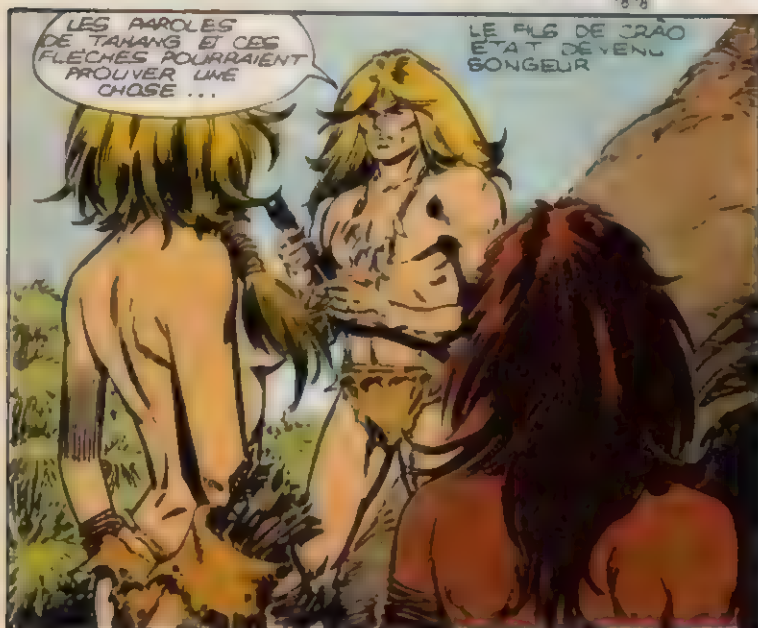
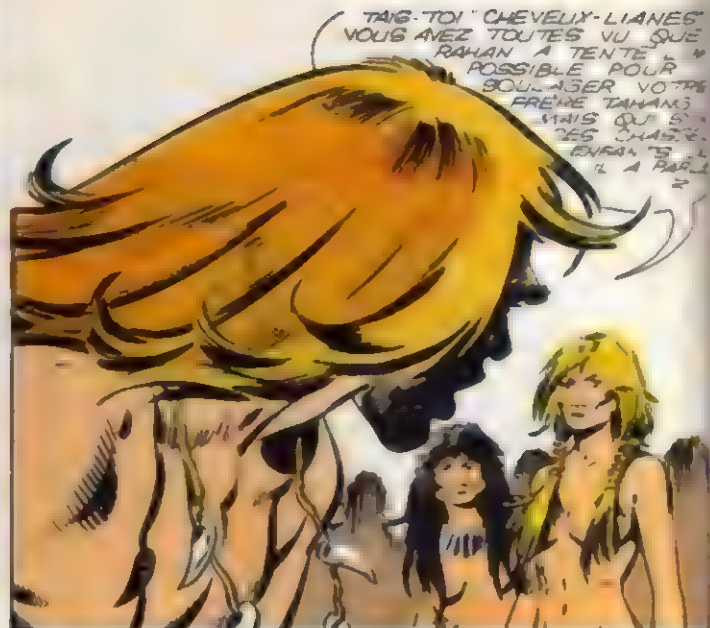
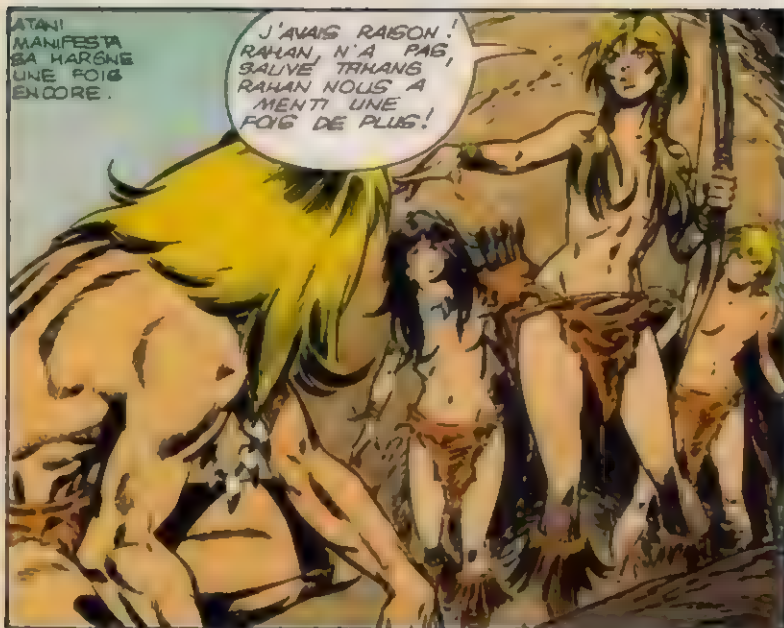
LE FILS DE CRAO  
TENTA D'EXTRAIRE  
UNE A UNE CES  
FLECHES QUI  
N'ETAIENT GUERE  
PLUS LONGUES  
QUE SON  
COUTELAS...

LE ROYAUME  
DES OMBRES DOIT...  
ETRE PREFERABLE...  
A L'ESCLAVAGE  
CHEZ LES...  
"CHASSEURS"  
D'ENFANTS!

1878  
CE FURENT  
LES DERNIERS  
MOTS DE  
L'HOMME!





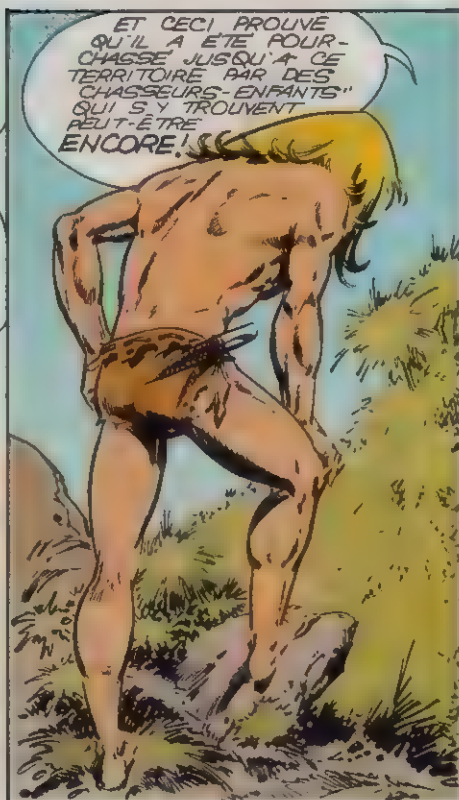






...LES "GRANDS  
MARECAGES"  
SONT À  
PLUSIEURS  
LIEUX DE  
MARCHE  
D'ICI !

TAHANG  
N'AUROIT  
PAS PU  
SURVIVRE  
PLUSIEURS  
JOURS À  
SES  
BLESSURES !

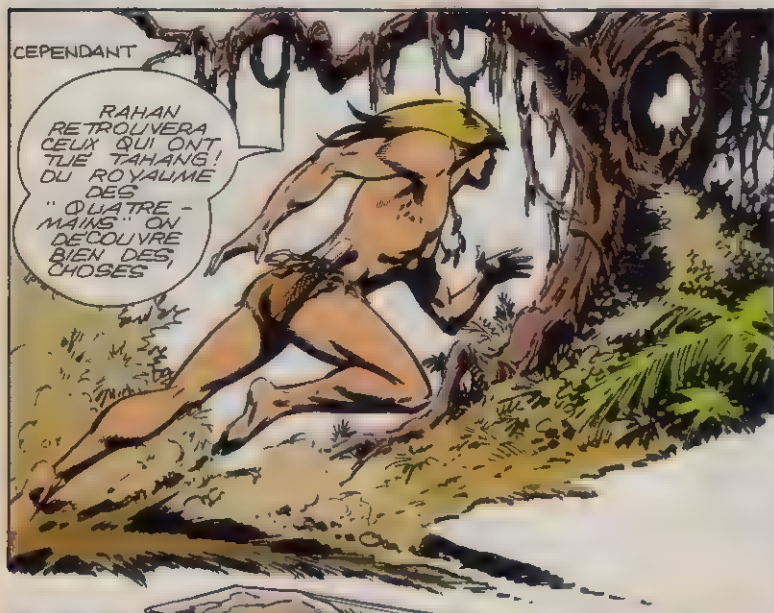


ET CECI PROUVE  
QU'IL A ÉTÉ POUR-  
CHASSÉ JUSQU'À CE  
TERRITOIRE PAR DES  
CHASSEURS-ENFANTS  
QUI S'Y TROUVENT  
PEUT-ÊTRE  
ENCORE !



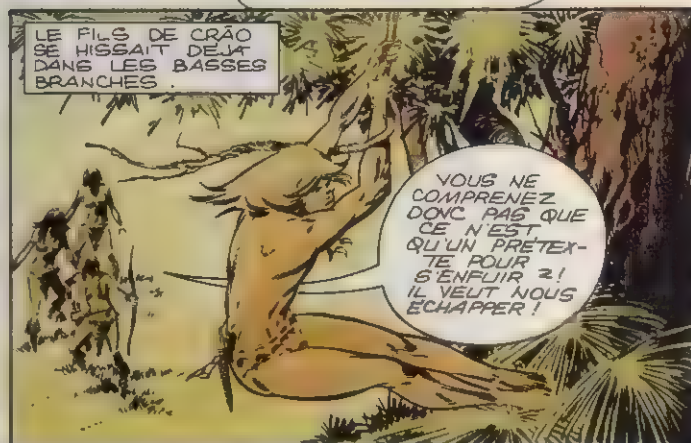
RAHAN NE CROYAIT  
PAS SI BIEN DIRE

LE CHASSEUR AUX  
"CHEVEUX-DE-FEU" EST  
ROBUSTE ET NOUS SERA  
UTILE ! DES QU'IL SERA  
ISOLÉ, NOUS LE  
CAPTURERONS !



CEPENDANT

RAHAN  
RETROUVERA  
CEUX QUI ONT  
TUE TAHANG !  
DU ROYAUME  
DES  
"QUATRE-  
MAINS" ON  
DECOUVRE  
BIEN DES  
CHOSSES

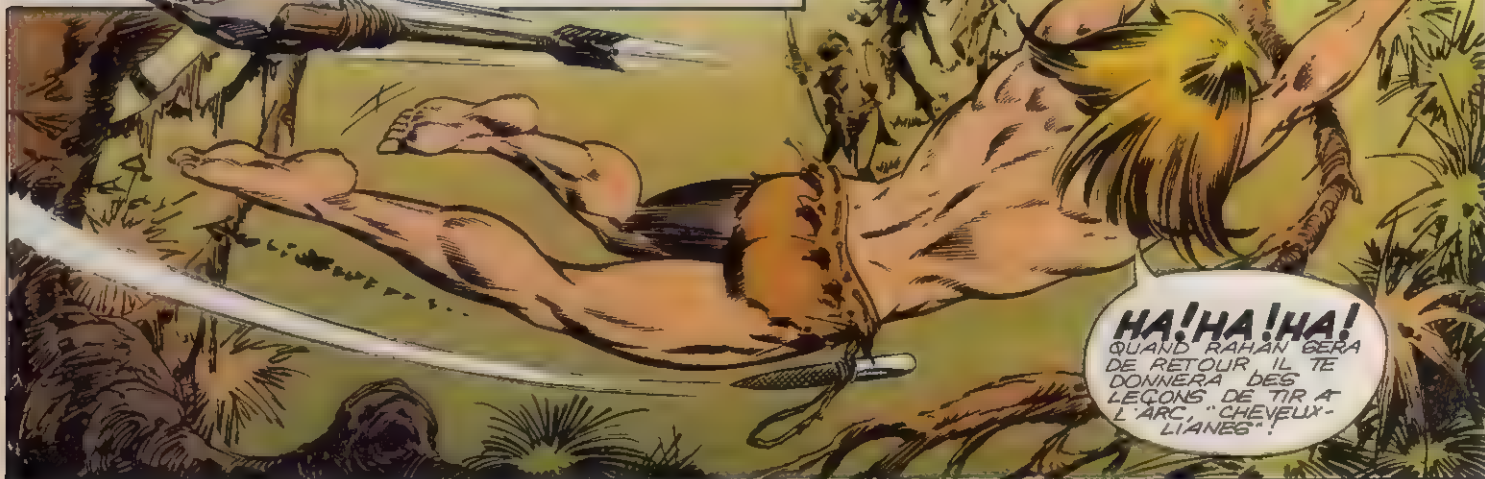


LE FILS DE CRAO  
SE HISSAIT DÉJÀ  
DANS LES BASSES  
BRANCHES

VOUS NE  
COMPRENEZ  
DONC PAS QUE  
CE N'EST  
QU'UN PRÉTEX-  
TE POUR  
S'ENFUIR ? !  
IL VEUT NOUS  
ÉCHAPPER !

1878

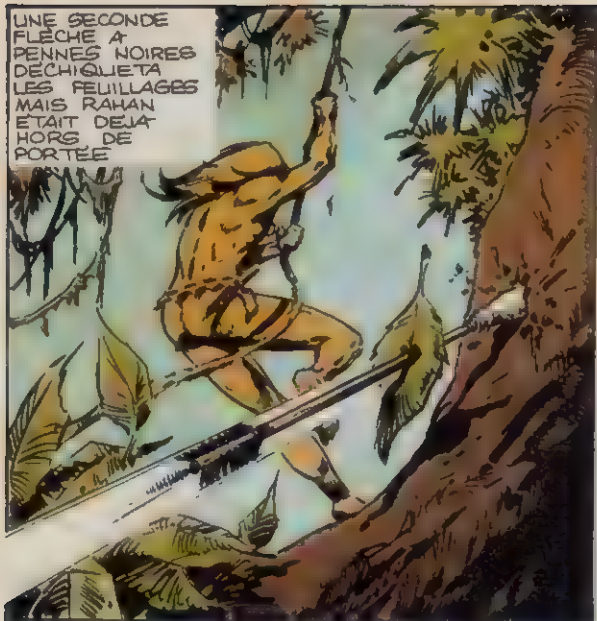
9



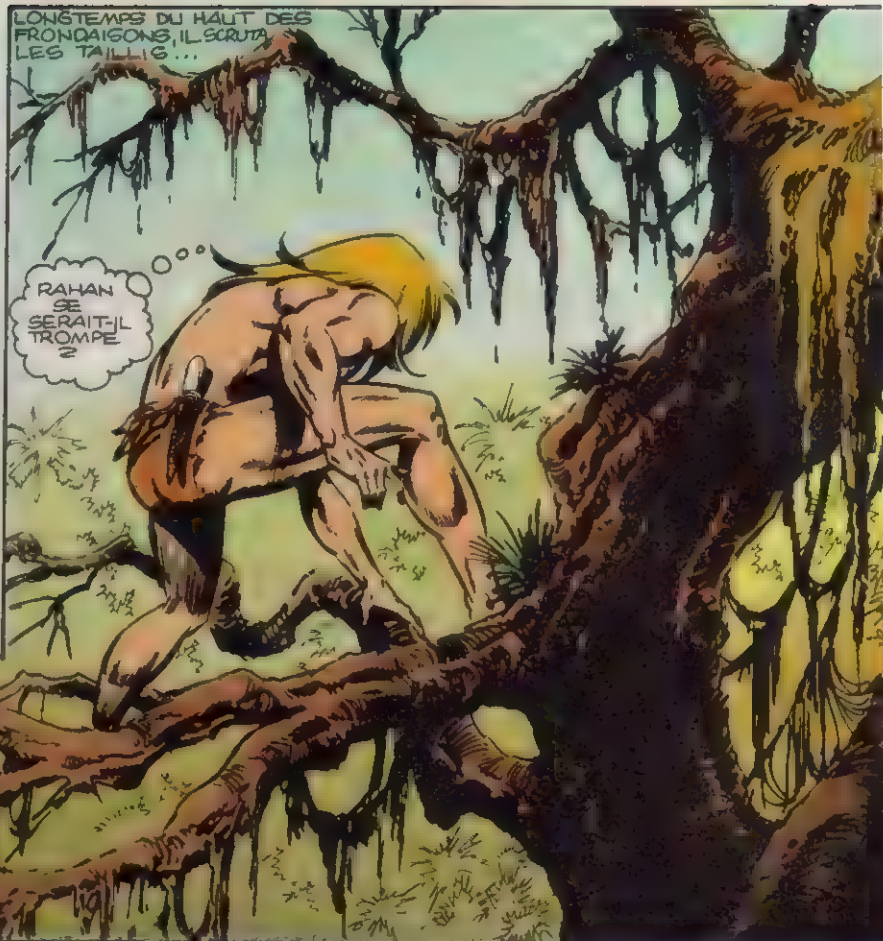
LA FLÈCHE  
D'ATANI MANQUA  
RAHAN DE PEU !

HA! HA! HA!  
QUAND RAHAN SERA  
DE RETOUR IL TE  
DONNERA DES  
LEÇONS DE TIR À  
L'ARC "CHEVEUX-  
LIANES" !





UNE SECONDE  
FLECHE A  
PENNES NOIRES  
DECHIQUETA  
LES FEUILLAGES  
MAIS RAHAN  
ETAIT DEJA  
HORS DE  
PORTEE

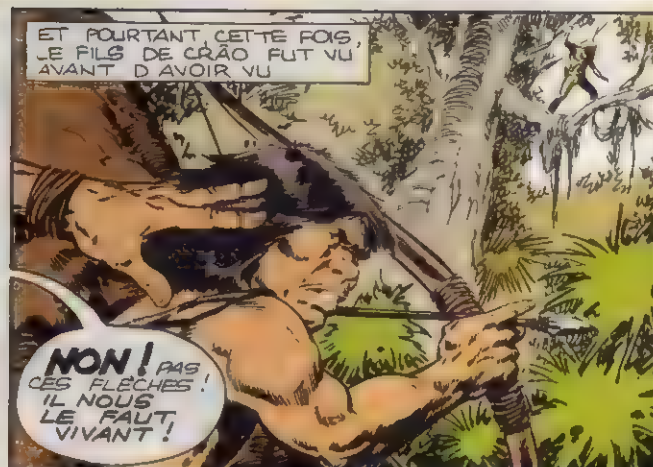


LONGTEMPS DU HAUT DES  
FRONDAISONS, IL SCRUTA  
LES TAILLIS...

RAHAN  
SE  
SERAIT-IL  
TROMPE  
?

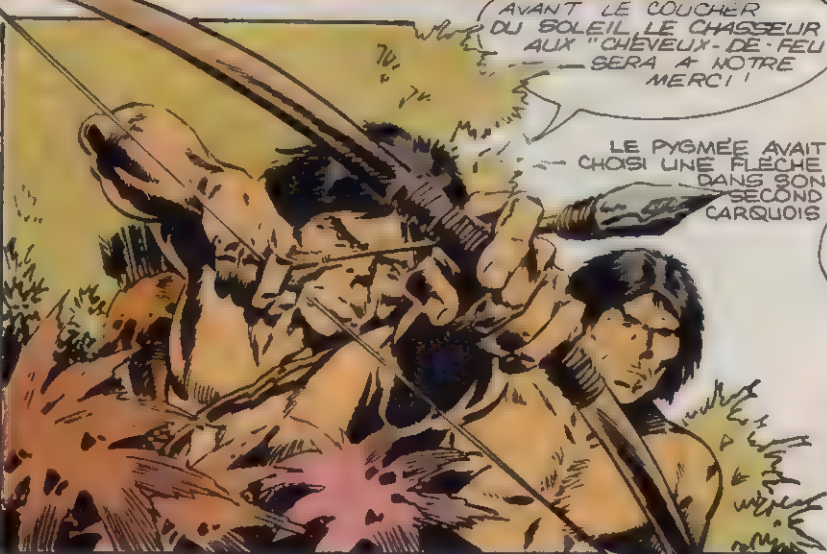


LA FORÊT LUI  
ÉTAIT FAMILIÈRE ET  
IL POUVAIT, AU SIMPLE  
FRISSONNEMENT  
DES FOURRÉS,  
DEVINER  
QUEL ANIMAL  
S'Y BLOTTIS-  
SAIT.



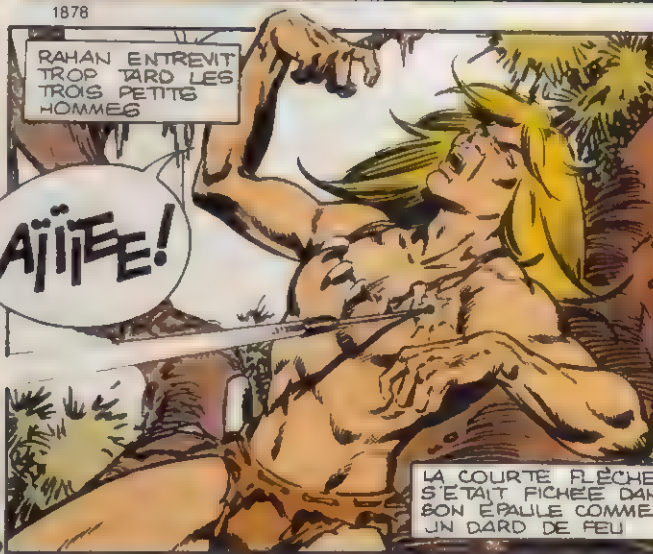
ET POURTANT, CETTE FOIS,  
LE FILS DE CRAO FUT VU  
AVANT D'AVOIR VU

NON ! PAS  
CES FLECHES !  
IL NOUS  
LE FAUT,  
VIVANT !



AVANT LE COUCHER  
DU SOLEIL, LE CHASSEUR  
AUX "CHEVEUX-DE-FEU"  
— SERA A NOTRE  
MERCÍ !

LE PYGMÉE AVAIT  
CHOISI UNE FLECHE  
DANS SON  
SECOND  
CARQUOIS

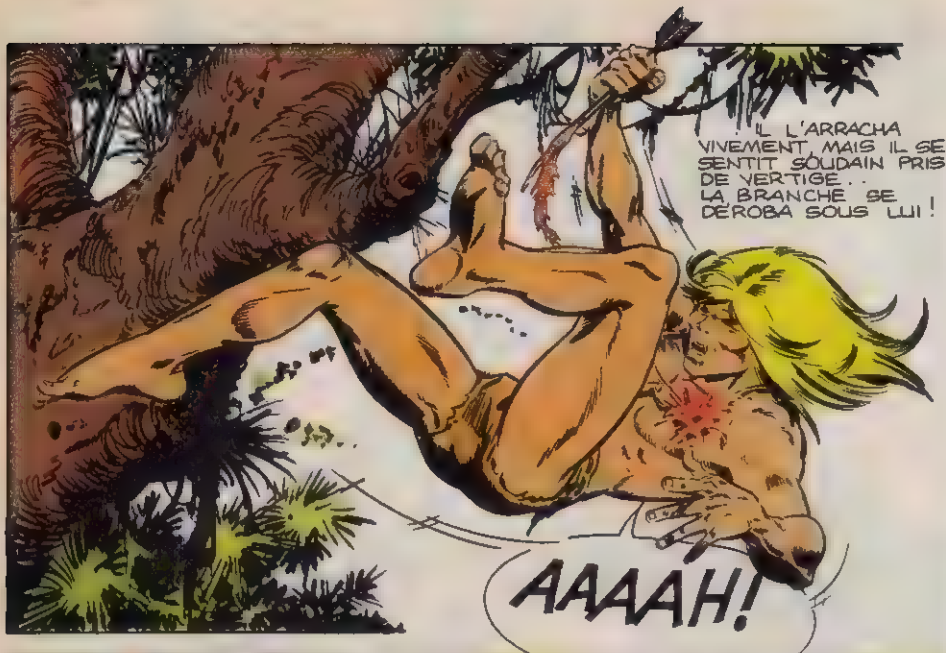


1878  
RAHAN ENTREVIT  
TROP TARD LES  
TROIS PETITS  
HOMMES

AÏÏÏE !

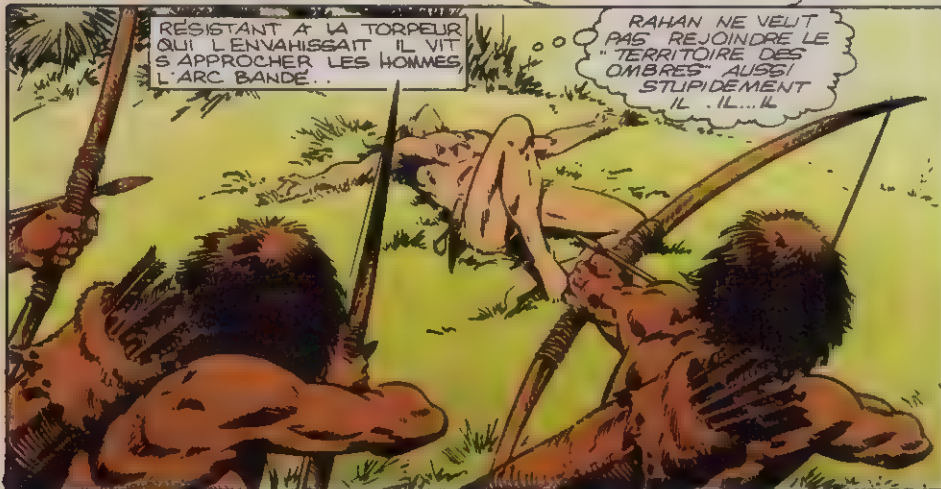
LA COURTE FLECHE  
S'ÉTAIT FICHÉE DANS  
SON ÉPAULE COMME  
UN DARD DE FEU





IL L'ARRACHA VIVEMENT, MAIS IL SE SENTIT SOUDAIN PRIS DE VERTIGE... LA BRANCHE SE DEROBA SOUS LUI !

AAAAH!



RÉSISTANT À LA TORPEUR QUI L'ENVAHISSAIT, IL VIT S'APPROCHER LES HOMMES, L'ARC BANDE...

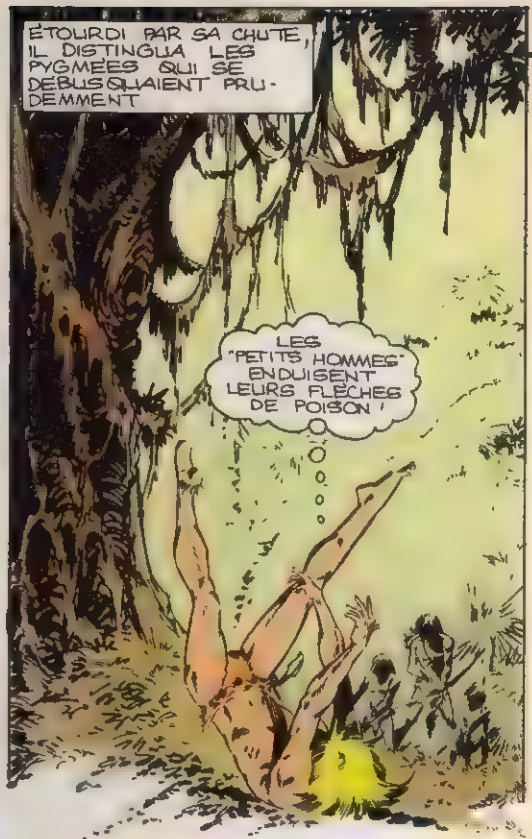
RAHAN NE VEUT PAS REJOINDRE LE "TERRITOIRE DES OMBRES" AUSSI STUPIDEMENT IL... IL... IL

CEPENDANT...

LE CHASSEUR AUX "CHEVEUX-DE-FEU" TARDE BIEN À RÉVENIR !

TU ES FOLLE D'ESPÉRER SON RETOUR, LAOTA ! VOUS AURIEZ DO ÉCOUTER ATANI ! CET HOMME N'EST QU'UN FOURBE QUI NOUS A MENTI POUR S'ÉCHAPPER !

DÉTROMPE-TOI, "CHEVEUX-LIANES" !!



ÉTOURDI PAR SA CHÛTE, IL DISTINGUA LES PYGMÉES QUI SE DÉBILSQUAIENT PRU-DEMENT

LES "PETITS HOMMES" ENDOUISSENT LEURS FLECHES DE POISON !

1878

POUSSANT UN PETIT HOMME DEVANT LUI, LE FILS DE CRAO VENAIT D'APPARAÎTRE. IL SOURIAIT MALICIEUSEMENT.



OOOH!





# SAUTE SUR LE



## GRAND JEU BN N° 1. TA PREMIER

### EXTRAIT DU RÈGLEMENT :

1) Du 20 Juin au 25 Août 1981, la Société Biscuiterie Nantaise-BN organise un grand jeu gratuit sans obligation d'achat.

2) Ce jeu est réservé à tous les habitants de la France métropolitaine.

3) Ce jeu est doté de 6000 ballons sauteurs attribués en 3 tirages au sort, soit 2000 à chaque tirage.

4) Le premier tirage aura lieu le 23 Juillet. Les gagnants seront tirés au sort, en présence d'huissier, parmi les bonnes réponses postées avant le 16 Juillet à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

5) Chaque foyer (même nom, même adresse) ne peut envoyer qu'un bulletin de participation par jour. On peut photocopier ou recopier ce bulletin, ou demander des bulletins à "GRAND JEU BN".

6) Les bulletins parvenant incomplètement remplis, illisibles, insuffisamment affranchis, ou envoyés en recommandé, ne seront pas pris en considération.

7) Tous les timbres à 1,40 F, utilisés à l'occasion de ce jeu seront remboursés sur simple demande.

8) Le règlement complet est déposé chez Maître JAUNÂTRE, huissier de justice à Paris. Il peut être obtenu sur simple demande à GRAND JEU BN - A.F.D. - BP 78. 94002 CRÉTEIL CEDEX.

### 1<sup>re</sup> QUESTION.

Les deux lettres qui manquent à tous les mots sont toujours les mêmes. Quelles sont ces deux lettres ?

--in ; --ie ; --r ; --sse ; --ume ; --lle.

### 2<sup>e</sup> QUESTION.

Une bouteille arrive sur la plage, contenant un message codé. Déchiffre-le !

"Vélo île vélo escargot/lune escargot seau/vélo arbre crab  
arbre nid coquillage escargot seau.

### 3<sup>e</sup> QUESTION.

Combien y a-t-il de lettres B (majuscules et minuscules) sur un paquet de 16 BN au chocolat ?



# GRAND JEU BN

6000 ballons  
à gagner!



## CHANCE DE GAGNER.

Pour gagner ton ballon sauteur, cherche les bonnes réponses aux questions ci-contre, et fais les parvenir **avant le 16 Juillet à minuit** à GRAND JEU BN - A.F.D. - BP 78 - 94002 CRÉTEIL CEDEX.

Tu peux envoyer les réponses sur ce coupon, ou les recopier sur une simple feuille de papier, en n'oubliant pas d'indiquer tes nom et adresse.

1<sup>re</sup> RÉPONSE \_\_\_\_\_  
2<sup>re</sup> RÉPONSE \_\_\_\_\_  
3<sup>e</sup> RÉPONSE



Ton nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : rue \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_



CEUX QUE VOUS  
APPELEZ "CHASSEURS-  
ENFANTS" NE SONT PAS  
DES ENFANTS... MAIS  
DES **PETITS  
HOMMES!**



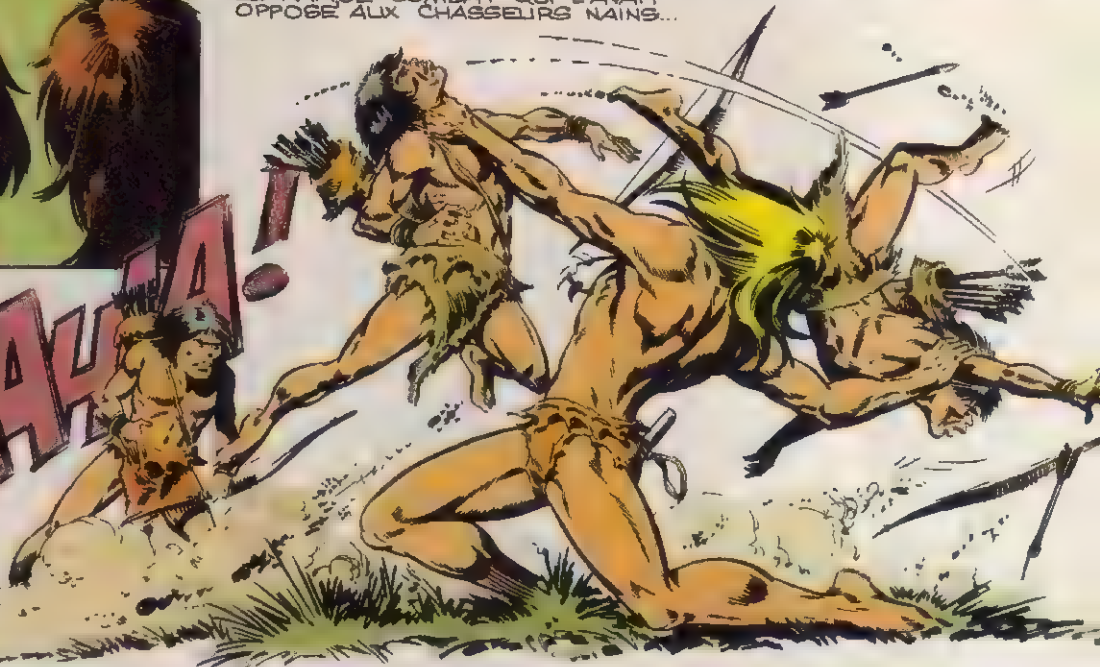
IL LES A  
LAISSÉS  
L'APPROCHER,  
ET...

**RAAHAA!**

RAHAN A ÉTÉ SURPRIS  
PAR TROIS D'ENTRE EUX  
ET TOUCHE PAR UNE FLECHE  
EMPOISONNÉE... LE  
POISON N'A EU QUE  
PEU D'EFFET SUR  
RAHAN QUI LEUR A  
DONNÉ LE CHANGE!



RAHAN DÉCRIVIT BRIÈVEMENT  
LE RAPIDE COMBAT QUI L'AVAIT  
OPPOSÉ AUX CHASSEURS NAINS...

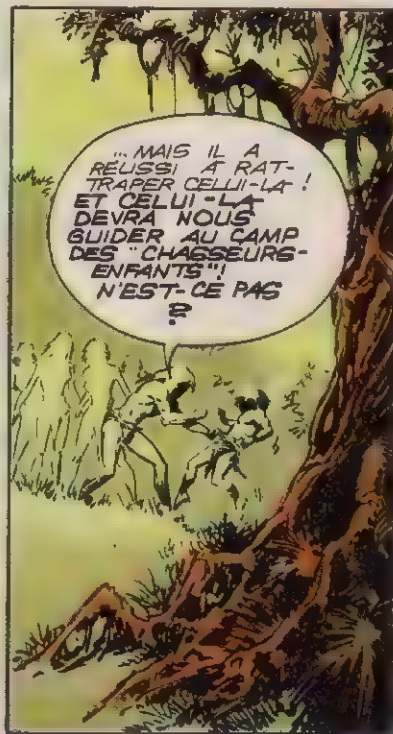


1876

RAHAN LES A DÉSARMÉS, MAIS  
ILS SE SONT ENFUIS AUSSITÔT  
CHACUN DE SON CÔTÉ.  
RAHAN NE POUVAIT LES POURSUI-  
VRE TOUS LES TROIS À LA FOIS!



"... MAIS IL A  
REUSSI À RAT-  
TRAPER CELUI-LÀ !  
ET CELUI-LÀ  
DEVRA NOUS  
GUIDER AU CAMP  
DES "CHASSEURS-  
ENFANTS".  
N'EST-CE PAS  
?"



OUI... OUI...  
N'GOA FERA  
TOUT CE QUE  
TU VOUDRAS  
"CHEVEUX-  
DE-FEU"!



DANS  
LA  
POIGNE  
SOLIDE  
DE RAHAN  
LE CAPTIF  
NE PESAIT  
GUÈRE  
PLUS QU'UN  
TOUT  
JEUNE  
ENFANT...





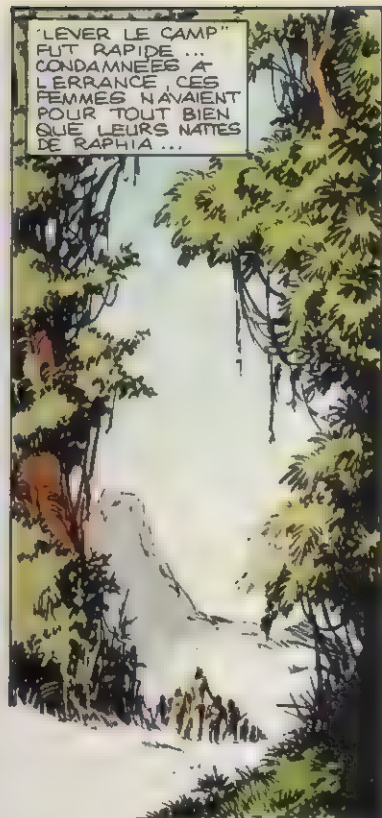
N'GOA NARRA COMMENT  
TAHANG AVAIT ÉCHAPPE À  
SON CLAN EN SÉPARANT  
D'UN RADEAU LUI-MÊME  
ET DEUX DES SIENS  
AVAIENT POURSUIVI LE  
FUGITIF AVEC UN AUTRE  
RADEAU

TU NOUS  
CONDUIRAS  
À CES  
RADEAUX,  
N'GOA  
!

EH BIEN, ATANI ? ES-TU  
CONVAINCUE DE LA  
SINCÉRIÉTÉ DE RAHAN,  
MAINTENANT ?  
LEVONS LE CAMP IM-  
MÉDIATEMENT.



"LEVER LE CAMP"  
FUT RAPIDE...  
CONDAMNÉES À  
L'ERRANCE, CES  
FEMMES N'AVAIENT  
POUR TOUT BIEN  
QUE LEURS NATTES  
DE RAPHA...



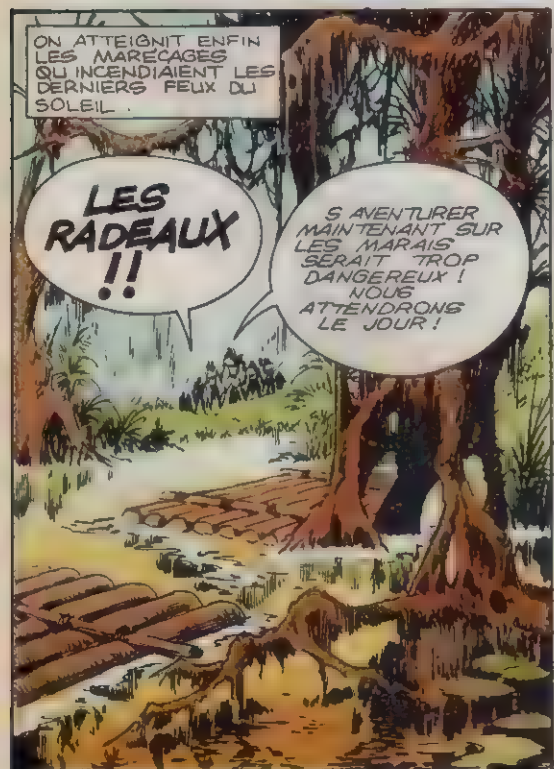
IL FAUDRA SE  
MÉFIER DE N'GOA,  
LAOTA... RAHAN  
N'AI ME PAS  
SON  
REGARD !



N'AIÉ CRAINTÉ !  
JE ME CHARGE  
DE LE  
SURVEILLER !



1878



ON ATTEIGNIT ENFIN  
LES MARECAGES  
QU'INCENDIAIENT LES  
DERNIERS FEUX DU  
SOLEIL.

**LES  
RADEAUX  
!!**

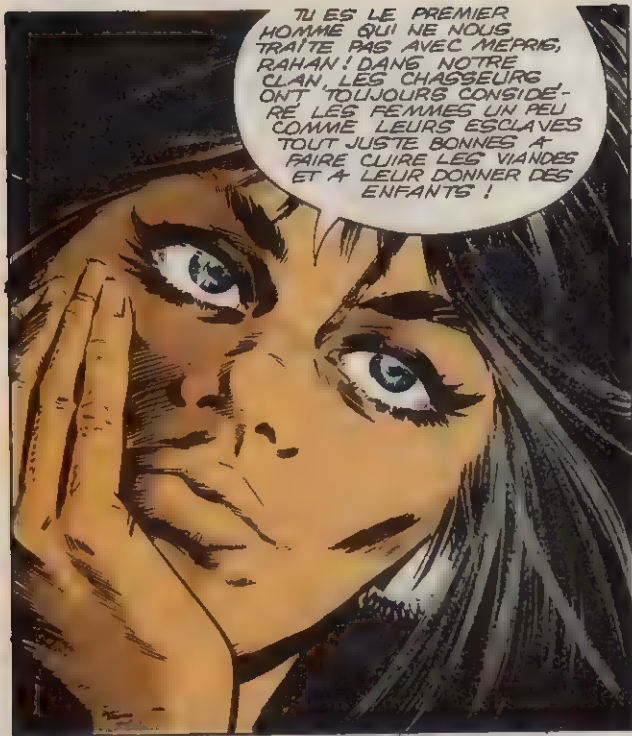
S'AVENTURER  
MAINTENANT SUR  
LES MARAIS  
SÉRAIT TROP  
DANGEREUX !  
NOUS  
ATTENDRONS  
LE JOUR !



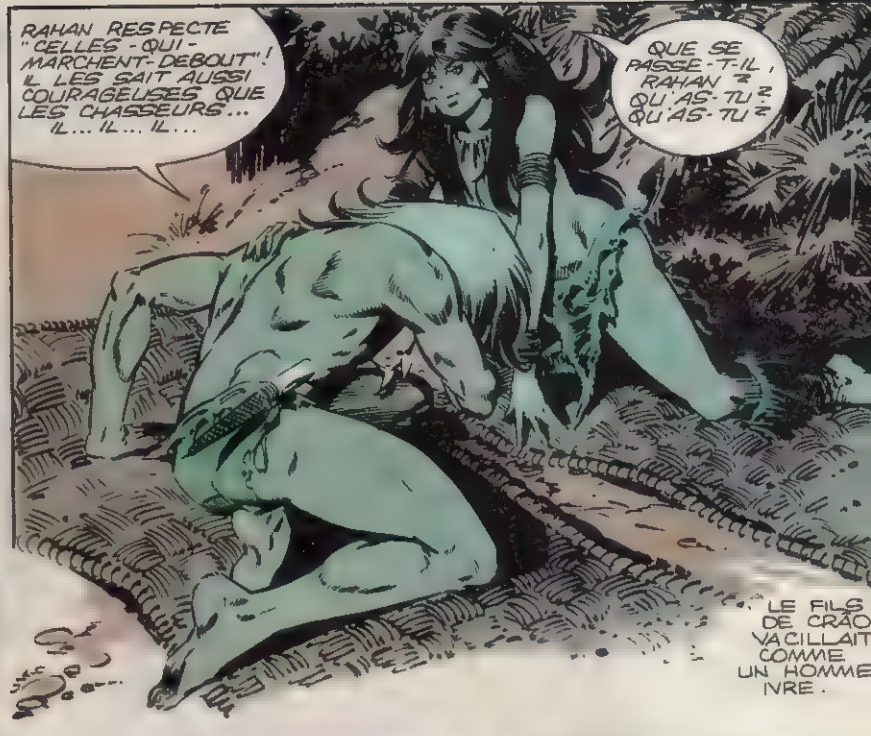
TANDIS QU'ATANI  
SURVEILLAIT LE  
CAPTIF, SES  
COMPAGNES  
PRÉPARAIENT LE  
"EU..."

SI TOUT VA  
BIEN, NOUS  
SURPRENDRONS  
LES CHASSEURS-  
ENFANTS... ET  
NOUS DELIVRERONS  
LES VÔTRES !





TU ES LE PREMIER HOMME QUI NE NOUS TRAITE PAS AVEC MEPRIS, RAHAN ! DANS NOTRE CLAN, LES CHASSEURS ONT TOUJOURS CONSIDERE LES FEMMES UN PEU COMME LEURS ESCLAVES TOUT JUSTE BONNES A FAIRE CUIRE LES VIANDES ET A LEUR DONNER DES ENFANTS !



RAHAN RESPECTE "CELLES - QUI - MARCHENT-DEBOUT" ! IL LES SAIT AUSSI COURAGEUSES QUE LES CHASSEURS... IL... IL... IL...

QUE SE PASSE-T-IL, RAHAN ? QU'AS-TU ? QU'AS-TU ?

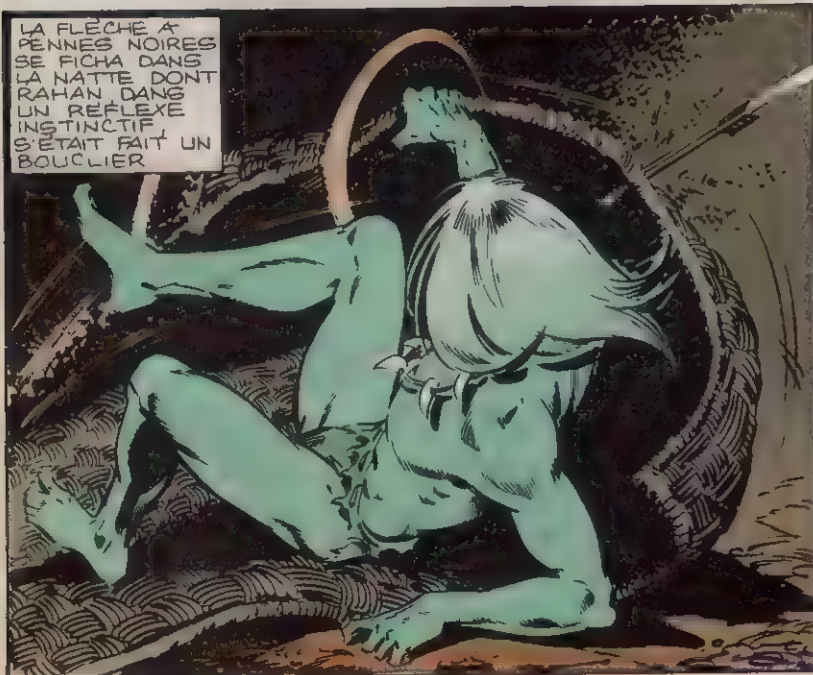
LE FILS DE CRAO VACILLAIT COMME UN HOMME IVRE.



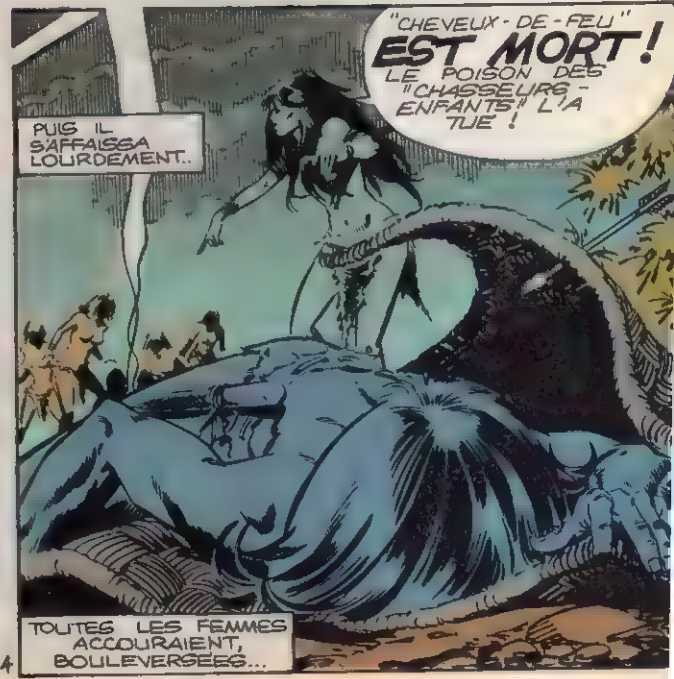
LE POISON... LE POISON... OH... ATTENTION !!!

LA - BAE N'GOA VEN D'ASSOMME ATANI ET BANDAIT L'ARCHE DE CELLE CI...

1878



LA FLECHE A PENNES NOIRES SE FICHA DANS LA NATTE DONT RAHAN DANS UN REFLEXE INSTINCTIF S'ETAIT FAIT UN BOULIER



"CHEVEUX - DE - FEU" EST MORT ! LE POISON DES "CHASSEURS - ENFANTS" L'A TUE !

PUIS IL SAFFAISSA LOURDEMENT.

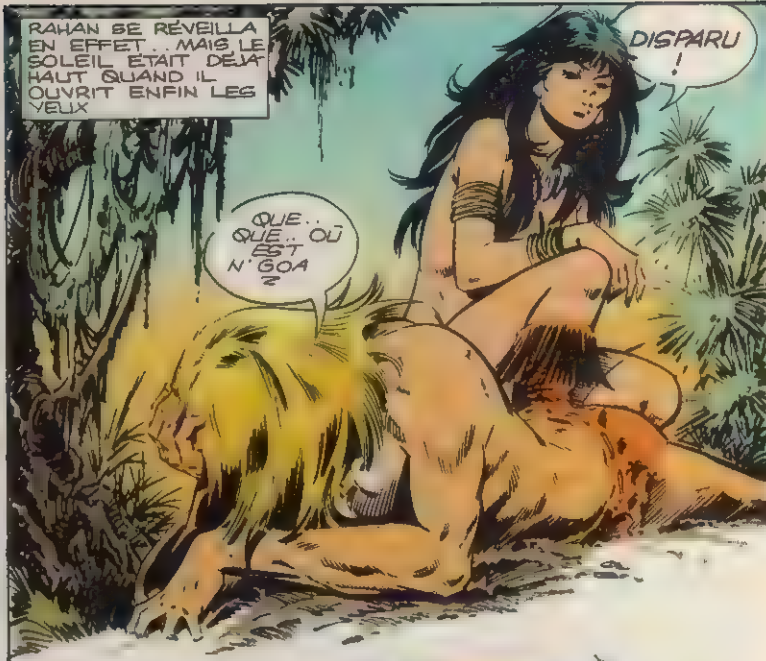
TOUTES LES FEMMES ACCOURAIENT, BOULEVERSEES...

14





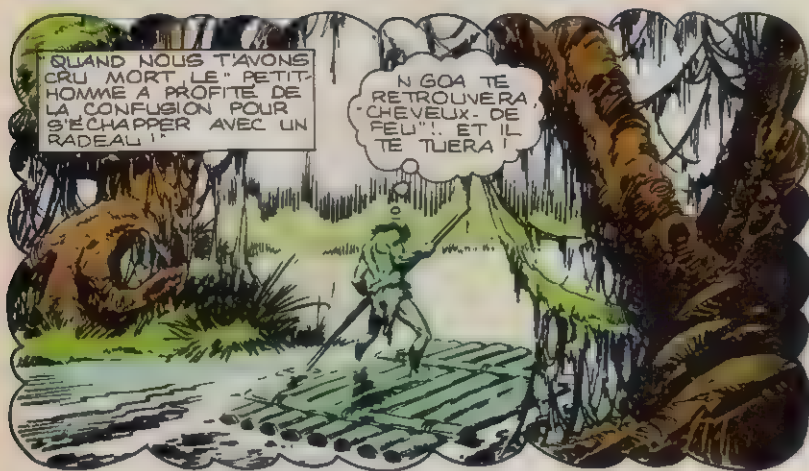
NON ! LA VIE N'A PAS ABANDONNÉ SON CORPS ! C'EST UN VENIN-DE-SOMMEIL QUI L'A TERRASSÉ ! IL SE RÉVEILLERA !



RAHAN SE RÉVEILLA EN EFFET... MAIS LE SOLEIL ÉTAIT DÉJÀ HAUT QUAND IL OUVRIT ENFIN LES YEUX

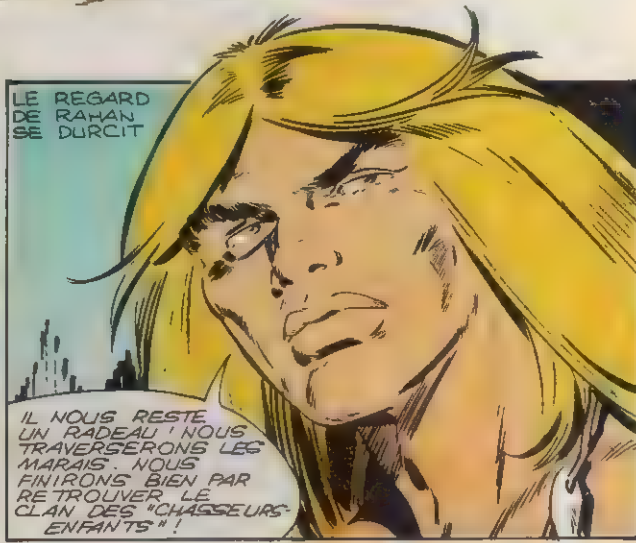
DISPARU !

QUE... OÙ EST N'GOA ?



QUAND NOUS T'AVONS CRU MORT LE "PETIT HOMME A PROFITE DE LA CONFUSION POUR S'ÉCHAPPER AVEC UN RADEAU !"

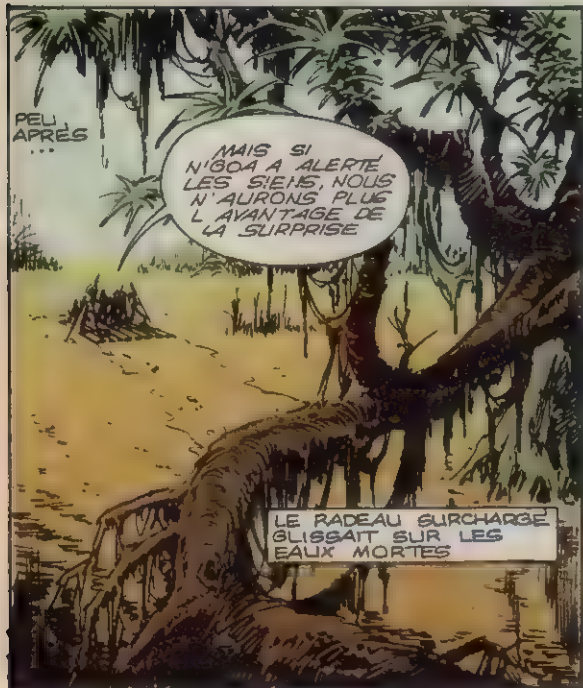
N'GOA TE RETROUVERA "CHEVEUX-DE-FEU"... ET IL TE TUERA !



LE REGARD DE RAHAN SE DURCIT

IL NOUS RESTE UN RADEAU ! NOUS TRAVERSERONS LES MARAIS. NOUS FINIRONS BIEN PAR RETROUVER LE CLAN DES "CHASSEURS-ENFANTS" !

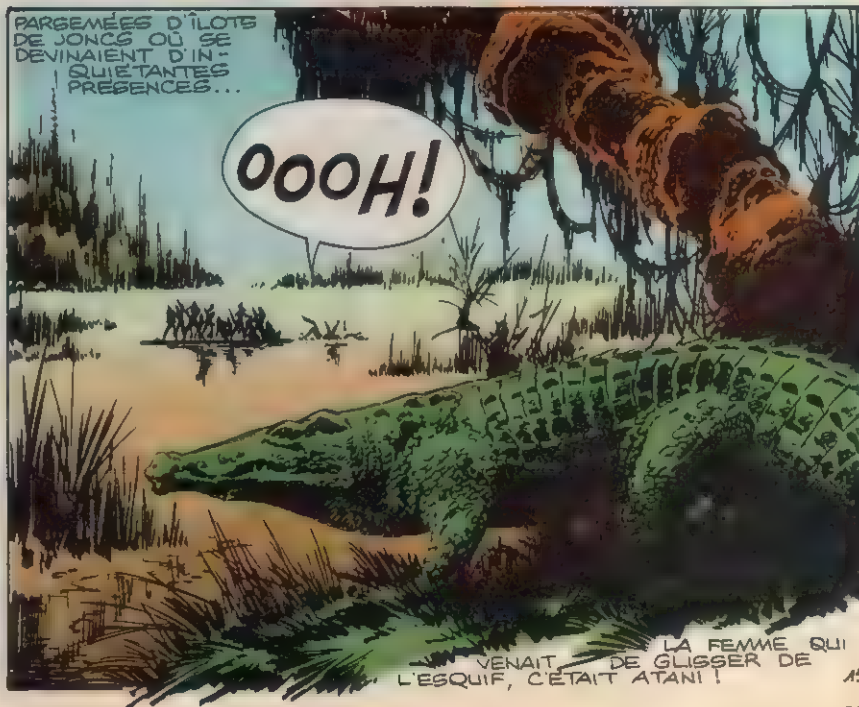
1878



PEU APRÈS...

MAIS SI N'GOA A ALERTÉ LES SIENS NOUS N'AURONS PLUS L'AVANTAGE DE LA SURPRISE

LE RADEAU SURCHARGÉ GLISSAIT SUR LES EAUX MORTES



PARGEMÉES D'ÎLOTS DE JONCS OÙ SE DEVINAIENT D'IN-SUÏTANTES PRÉSENCES...

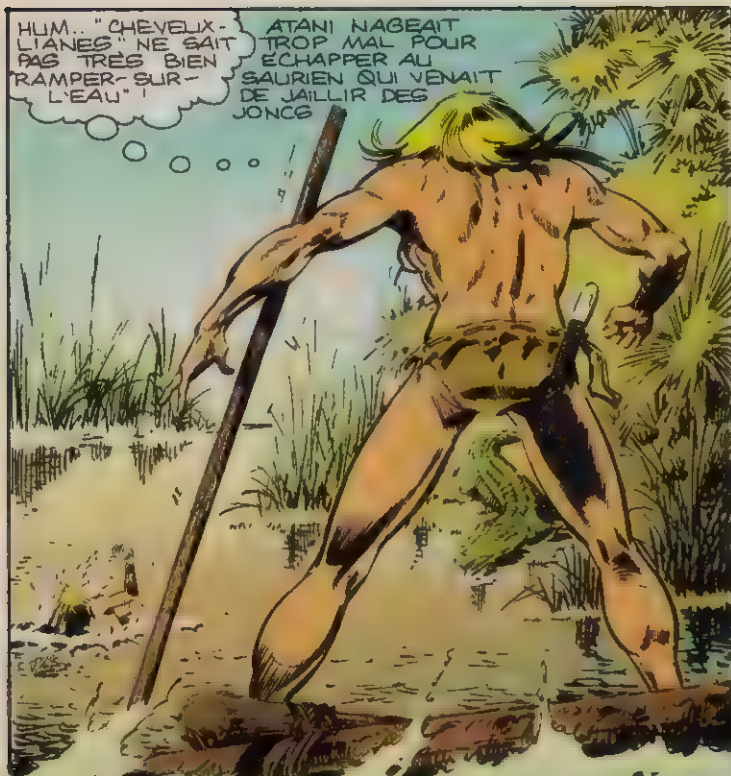
OOOH !

VENAIT... LA FEMME QUI DE GLISSER DE L'ESQUIF, C'ÉTAIT ATANI !

45

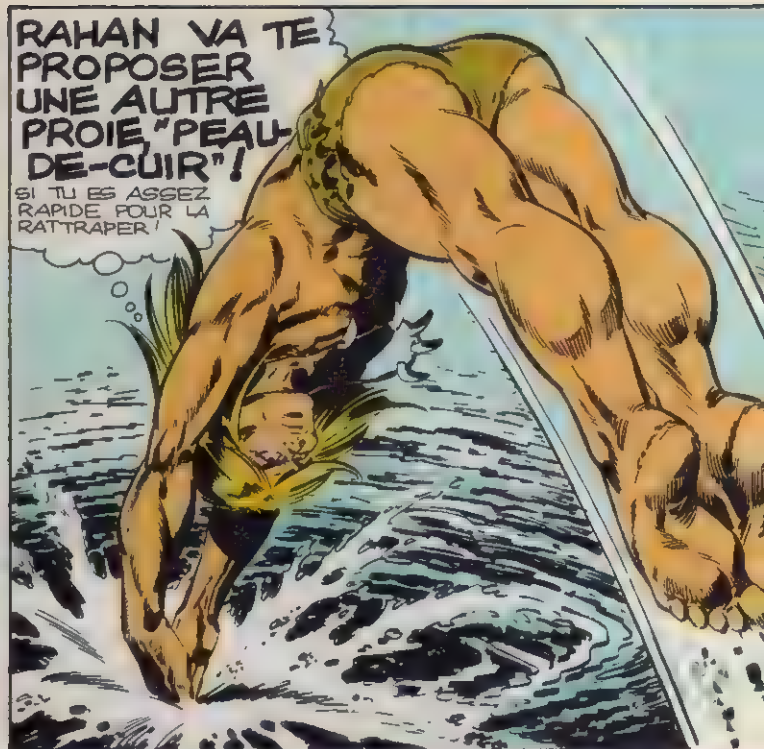
37





HUM... "CHEVEUX-LIANES" NE SAIT PAS TRÈS BIEN RAMPER-SUR-L'EAU!"

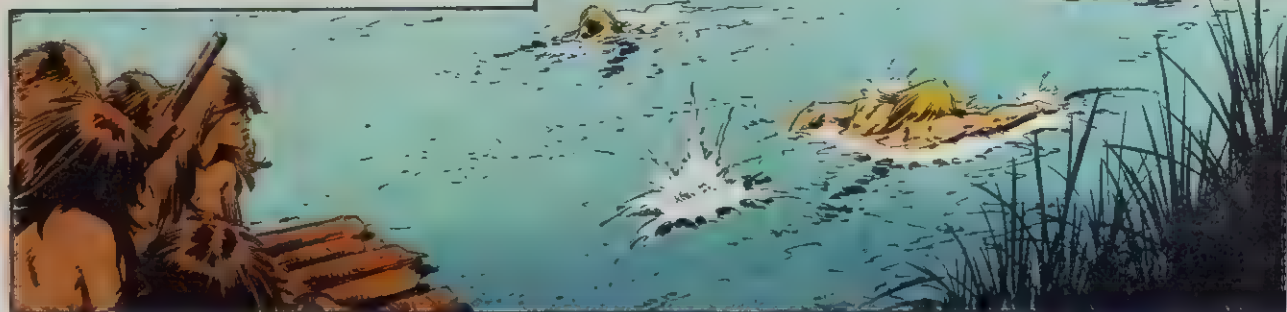
ATANI NAGEAIT TROP MAL POUR ÉCHAPPER AU SAURIEN QUI VENAIT DE JAILLIR DES JONCS



RAHAN VA TE PROPOSER UNE AUTRE PROIE "PEAU-DE-CUIR"!

SI TU ES ASSEZ RAPIDE POUR LA RATTRAPER!

LES FEMMES, SIDÉRÉES, ASSISTAIENT À L'EXPLOIT... NAGEANT À UNE VITESSE STUPEFIANTE, RAHAN S'ÉTAIT PORTÉ À LA RENCONTRE DU CROCODILE...



QUI PRENAIT EN CHASSE CETTE NOUVELLE PROIE QUI LE DÉFIAIT, SAUVÉE PAR CETTE DIVERSION, ATANI SE HISSAIT SUR LE RADEAU



NAGEANT PLUS VITE QUE LE SAURIEN, LE DISTANÇANT, LE FILS DE CRAO REJOIGNAIT L'ESQUIF À SON TOUR.

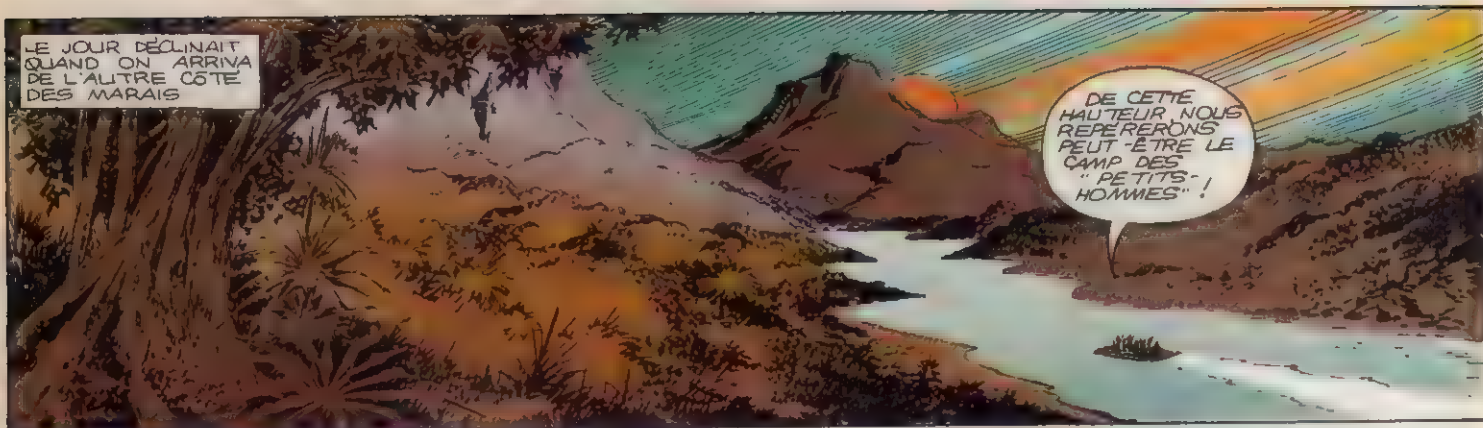
C'EST INCROYABLE!



UN INSTANT PLUS TARD...

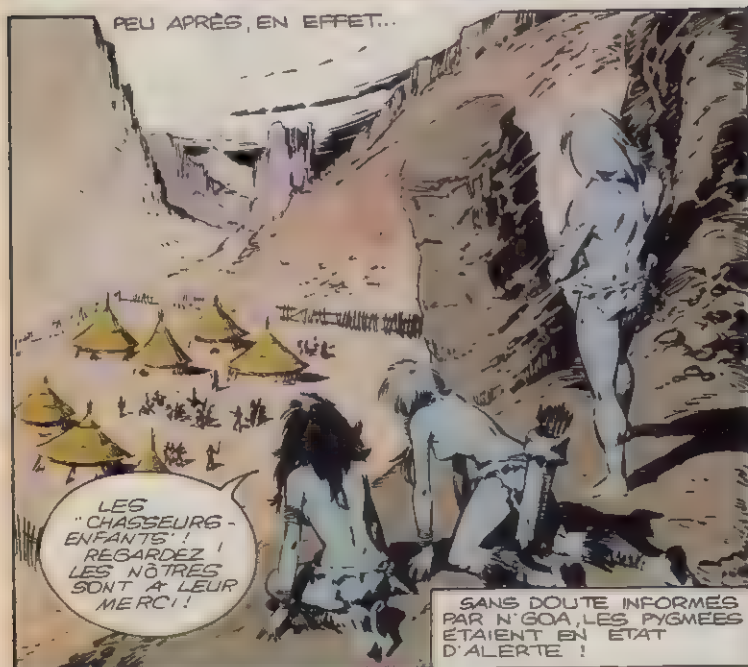
RAHAN DEVRA T'APPRENDRE À TIRER À L'ARC! MAIS AUSSI À "RAMPER-SUR-L'EAU" "CHEVEUX-LIANES"!





LE JOUR DÉCLINAIT  
QUAND ON ARRIVA  
DE L'AUTRE CÔTÉ  
DES MARAIS

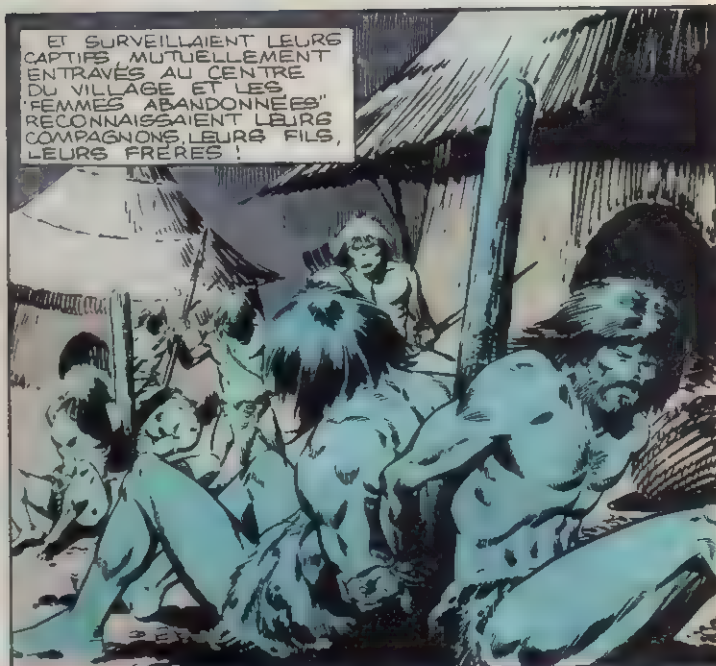
DE CETTE  
HAUTEUR, NOUS  
REPERERONS  
PEUT-ÊTRE LE  
CAMP DES  
"PÉTITS"  
HOMMES" !



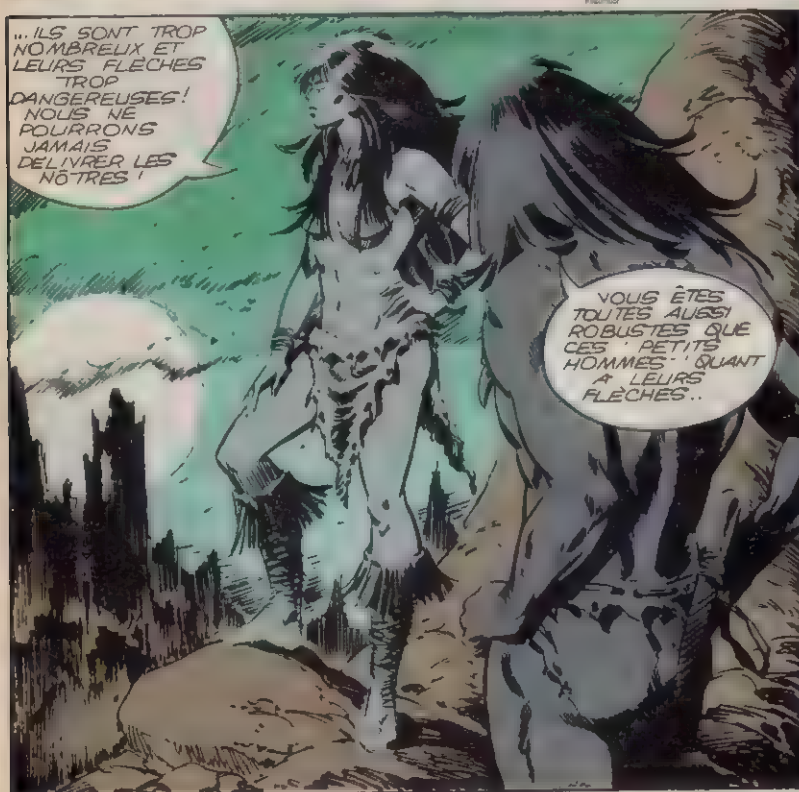
PEU APRÈS, EN EFFET...

LES  
"CHASSEURS-  
ENFANTS" !  
REGARDEZ  
LES NÔTRES  
SONT À LEUR  
MERCII !

SANS DOUTE INFORMÉS  
PAR N'GOA, LES PYGMES  
ÉTAIENT EN ÉTAT  
D'ALERTE !



ET SURVEILLAIENT LEURS  
CAPTIFS, MUTUELLEMENT  
ENTRAVÉS AU CENTRE  
DU VILLAGE ET LES  
"FEMMES ABANDONNÉES"  
RECONNAISSAIENT LEURS  
COMPAGNONS, LEURS FILS,  
LEURS FRÈRES !



"...ILS SONT TROP  
NOMBREUX ET  
LEURS FLECHES  
TROP  
DANGEREUSES !  
NOUS NE  
POURRONS  
JAMAIS  
DELIVRER LES  
NÔTRES !

VOUS ÊTES  
TOUTES AUSSI  
ROBUSTES QUE  
CES "PÉTITS  
HOMMES" QUANT  
À LEURS  
FLECHES..



LE FILS DE CRÃO SE  
REMÉMORAIT COMMENT  
IL AVAIT, DE JUSTESSE,  
PARÉ LA FLECHE DE  
N'GOA...

IL EXISTE  
UN MOYEN DE  
SE  
PROTEGER !



TOUTE LA NUIT, SUR SES CONSEILS, LES FEMMES S'AFFAIRÈRENT... LEURS NATTES DE RAPHIA TENDUES SUR DES CADRES DE BAMBOU FORMAIENT DE RUDIMENTAIRES BOUCLIERS



ET C'EST À L'AURORE QU'EUT LIEU L'ATTAQUE!

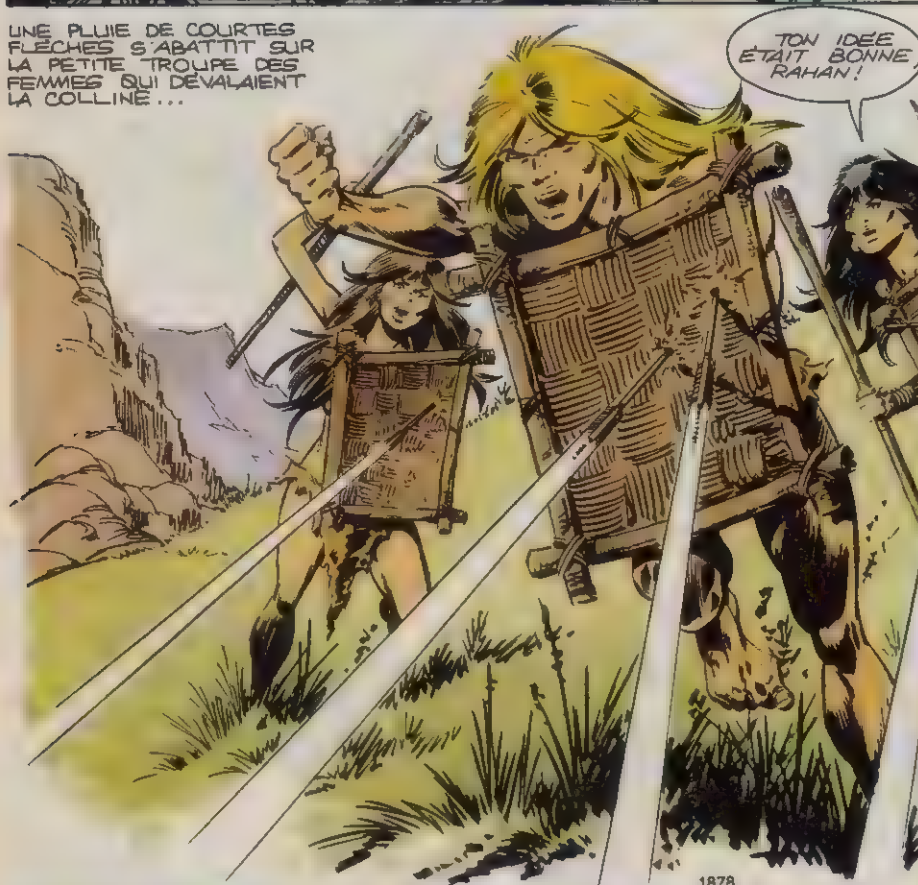
**ALERTE!  
ALERTE!!**

QUE... QUE... MAIS, ON DIRAIT NOS FEMMES! CE... C'EST INCROYABLE!



UNE PLUIE DE COURTES FLÈCHES S'ABATTIT SUR LA PETITE TROUPE DES FEMMES QUI DEVALAIENT LA COLLINE...

TON IDÉE ÉTAIT BONNE, RAHAN!



DES "CHASSEURS-ENFANTS" FUYAIENT VERS LA FORÊT PROCHE, MAIS D'AUTRES RÉSISTAIENT

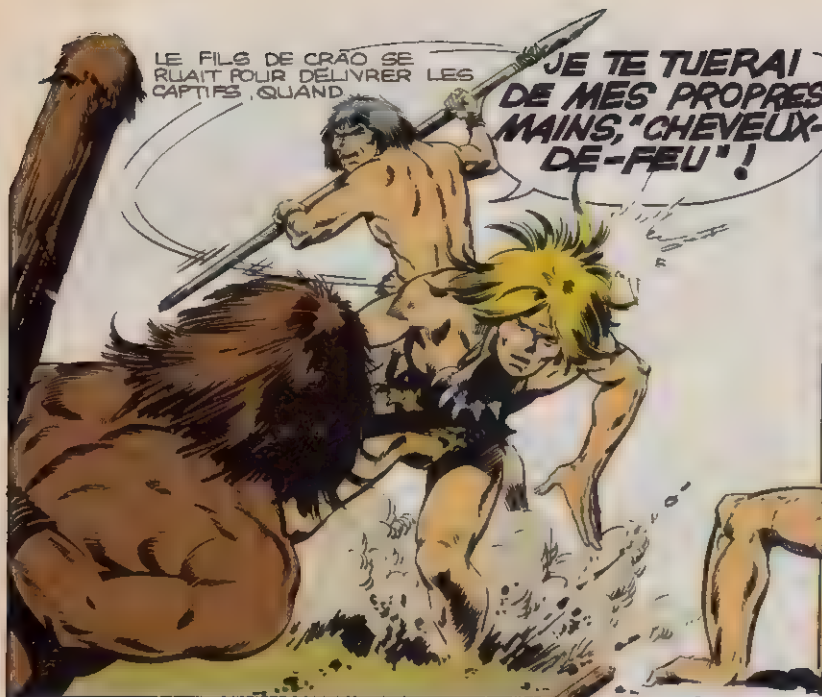
"... QUI D'ENTRE NOUS AURAIT PENSÉ QUE NOS FEMMES AVAIENT UN TEL COURAGE!"

À L'ABRI DES "BOUCLIERS" RAHAN ET SES COMPAGNES SE RUERENT BIENTÔT DANS LE CAMP... ALORS ICI ET LÀ, CE FURENT DE RAPIDES CORPS À CORPS...

**ARRIÈRE,  
"PETIT-HOMME"  
!!!**





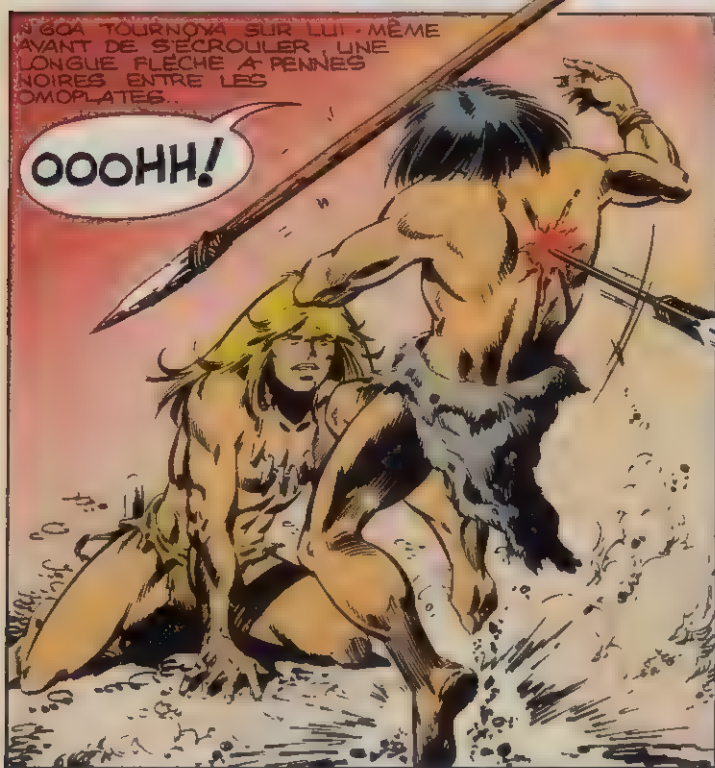
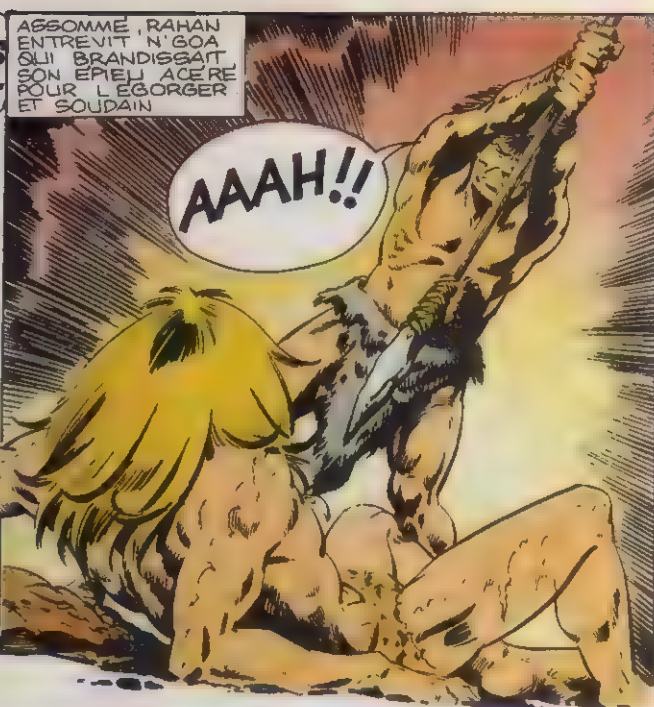


LE FILS DE CRAO SE  
RUAIT POUR DELIVRER LES  
CAPTIFS, QUAND...

**JE TE TUERAI  
DE MES PROPRES  
MAINS, "CHEVEUX-  
DE-FEU"!**

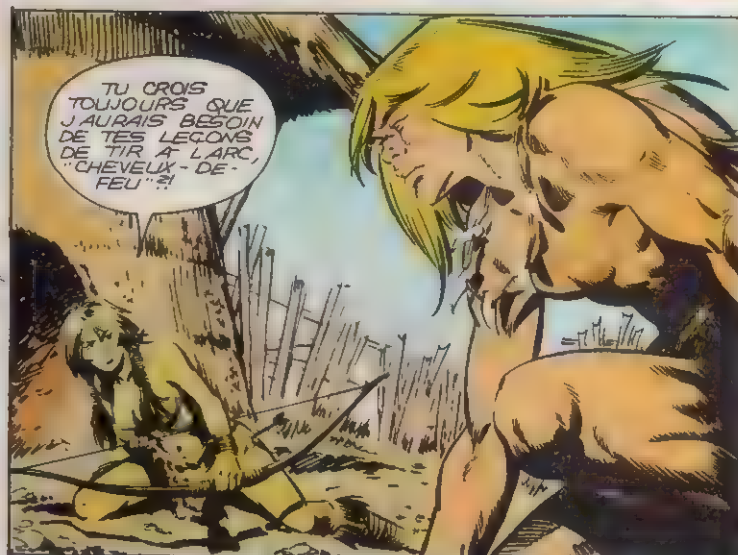
ASSOMME, RAHAN  
ENTREVIT N'GOA  
QUI BRANDISSAIT  
SON EPIEU ACERE  
POUR L'EGORGER  
ET SOUDAIN

**AAAH!!**



**OOOHH!**

N'GOA TOURNOYA SUR LUI-MÊME  
AVANT DE S'ECROULER, UNE  
LONGUE FLECHE A PENNES  
NOIRES ENTRE LES  
OMOPLATES.



1878

TU CROIS  
TOUJOURS  
QUE  
J'AURAIS BESOIN  
DE TES LEGONS  
DE TIR A L'ARC,  
"CHEVEUX-DE-  
FEU"?

19

J'ESPERE QUE NOUS  
AURONS GAGNE, QUAND...  
JE ME REVEILLERAI!

ATANI GISAIT A  
TRENTE PAS, UNE  
COURTE FLECHE  
FICHEE DANS LA  
CUISSSE...

MERCI,  
"CHEVEUX-  
LIANES"!

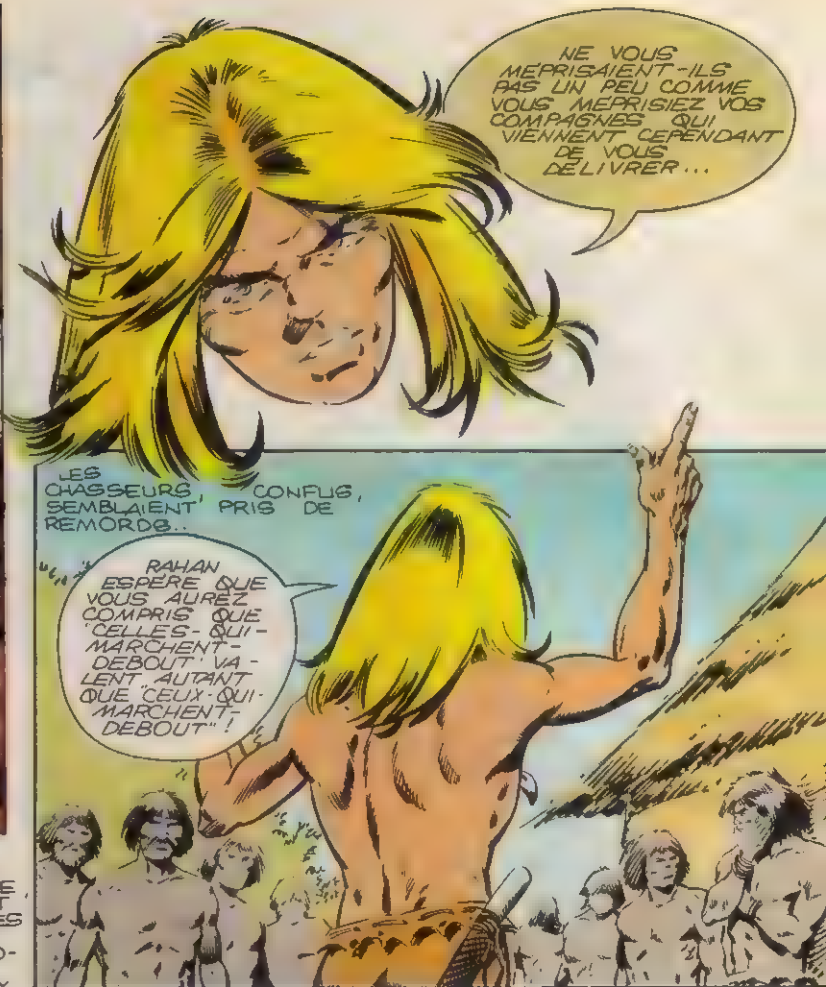






LES PYGMÉES AVAIENT  
FUI ET LES CAPTIFS  
LIBÉRÉS RELATAIENT  
LEUR  
CALVAIRE.

IL ÉTAIT  
IMPOSSIBLE  
DE LEUR  
ÉCHAPPER !  
DEPUIS DES  
LUNES "ILS"  
NOUS  
MEPRISAIENT  
ET NOUS  
TRAITAIENT  
EN  
ESCLAVES !



NE VOUS  
MEPRISAIENT-ILS  
PAS UN PEU COMME  
VOUS MEPRISIEZ VOS  
COMPAGNONS QUI  
VIENNENT CEPENDANT  
DE VOUS  
DELIVRER...

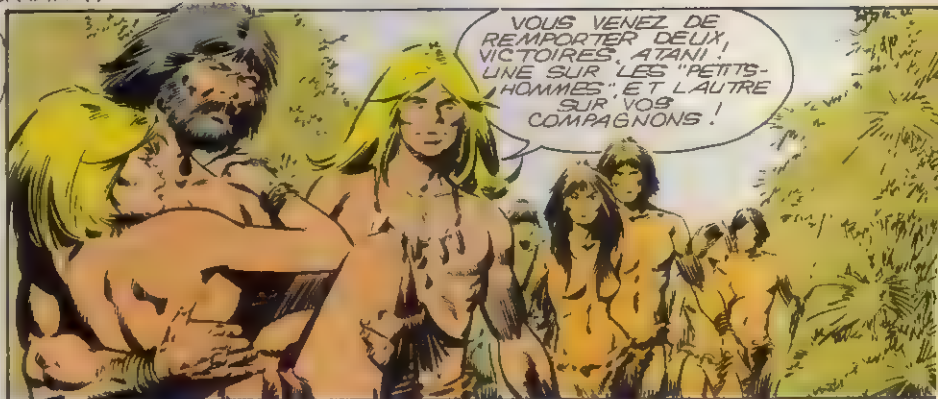
LES  
CHASSEURS, CONFLIS,  
SEMBLAIENT PRIS DE  
REMORDS...

RAHAN  
ESPÈRE QUE  
VOUS AUREZ  
COMPRIS QUE  
CELLES-QUI-  
MARCHENT-  
DEBOUT VA-  
LENT, AUTANT  
QUE CEUX-QUI-  
MARCHENT-  
DEBOUT !



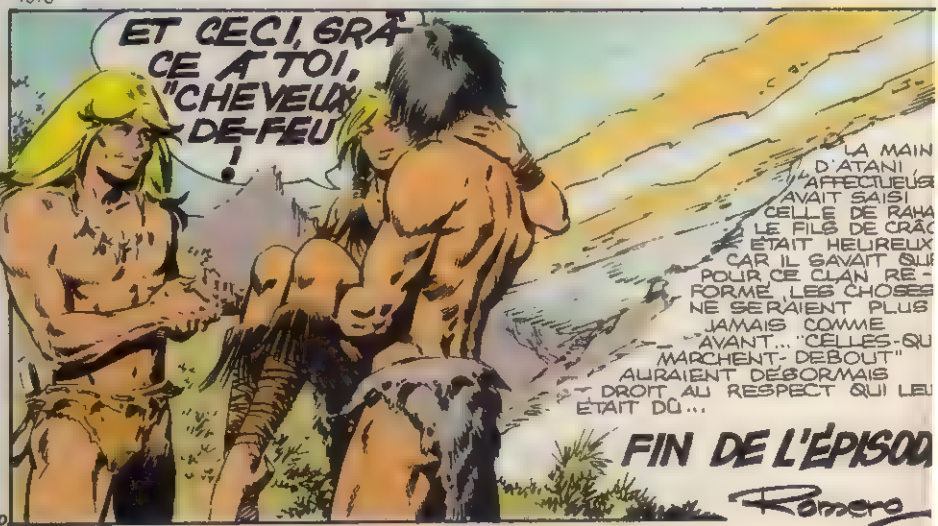
QUAND ATANI  
REVINT À ELLE  
LE CLAN AVAIT  
RETRANCHI LES  
MARAIS... UN  
CHASSEUR RO-  
BUSTE ET  
RESPECTUEUX  
LA PORTAIT...

TU  
DAIGNES  
ME PORTER ?  
EH BIEN, LES  
CHOSSES ONT  
BIEN  
CHANGÉ !



VOUS VENEZ DE  
REMPORTER DEUX  
VICTOIRES, ATANI !  
UNE SUR LES "PETITS-  
HOMMES" ET L'AUTRE  
SUR VOS  
COMPAGNONS !

1878



ET CECI, GRÂ-  
CE À TOI,  
"CHEVEUX  
DE-FEU"  
!

LA MAIN  
D'ATANI  
AFFECTUEUSE  
AVAIT SAISI  
CELLE DE RAHA  
LE FILS DE CRAC  
ÉTAIT HEUREUX  
CAR IL SAVAIT QUE  
POUR CE CLAN RE-  
FORME, LES CHOSSES  
NE SÉRAIENT PLUS  
JAMAIS COMME  
AVANT... "CELLES-QUI-  
MARCHENT-DEBOUT"  
AURAIENT DÉSORMAIS  
DROIT AU RESPECT QUI LEUR  
ÉTAIT DÙ...

**FIN DE L'ÉPISODE**

*Romero*



Ce mois-ci dans

mondial

# Les Vainqueurs

2 POSTERS

**8F** En vente chez tous les  
marchands de journaux

Coupe de France  
Championnat de France  
Coupe de l'UEFA  
Coupe européenne des Champions  
Coupe d'Europe des vainqueurs de Coupe

## JOUE AVEC STARLUX

*Pour tous, un super,  
poster giant gratuit!*

Et gagne un livre passionnant sur  
la préhistoire ou l'un des 10 autres lots.

**STARLUX**

Le monde préhistorique est mystérieux et passionnant. Pour te permettre de mieux le connaître, STARLUX organise un grand concours de dessin, sans obligation d'achat.

Si tu as entre 6 et 14 ans, cours chez ton dépositaire STARLUX signalé par une affichette des animaux de la préhistoire. Il te remettra un magnifique poster sur lequel tu choisiras l'animal que tu as envie de dessiner.

Fais-le, le plus beau possible, dans un décor original à la peinture uniquement, sur une feuille 21 x 29,7 cm. Inscris le nom de l'animal sous ton dessin, marque ton nom et ton adresse au dos, et renvoie-le à : MARKETWARE, 47, rue Berger, 75001 PARIS.

Le concours est ouvert à partir du 30 juin 1981 et se terminera le 15 septembre 1981 (cachet de la poste faisant foi).

Il y aura 15 gagnants! Tu sera peut-être parmi eux!!!

### EXTRAITS DE REGLEMENT

Art. 1 : La Société Jacques L. BOUSSARIE et Associés - SARL au capital de 100 000 F - n° d'immatriculation au registre du commerce (RC) PARIS B 319.403.911, organise du 30 juin 1981 au 15 septembre 1981 un grand concours de dessin intitulé "LE MONDE MYSTERIEUX DE LA PREHISTOIRE".

Art. 2 : Les dessins seront soumis, devant huissier, à l'appréciation du jury composé d'un représentant de la société J.L. BOUSSARIE et Ass., d'une personne de l'Agence Concurrence, et d'un représentant de la société Marketware, qui procéderont au classement des 15 participants sélectionnés pour recevoir les lots suivants

- Les 5 premiers recevront chacun un très beau livre sur la préhistoire.
  - Les 10 suivants se verront offrir une collection de 12 sujets STARLUX.
  - Art. 3 : Ils seront sélectionnés sur les critères suivants
  - Le format utilisé devra être un 21 x 29,7 à l'exclusion de tout autre.
  - Le nom inscrit sous le dessin devra être sans faute d'orthographe et devra correspondre à l'animal reproduit en peinture.
  - Le décor autour de l'animal devra être original.
- Les concurrents ne pourront, sous peine d'élimination, utiliser un procédé technique quelconque permettant de reproduire aisément la figurine STARLUX (calque ou photocopie) etc.

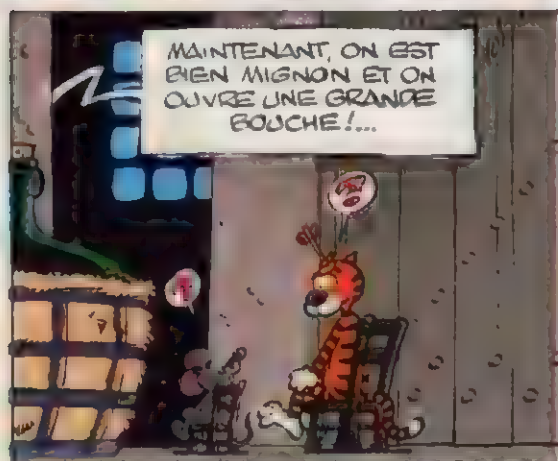
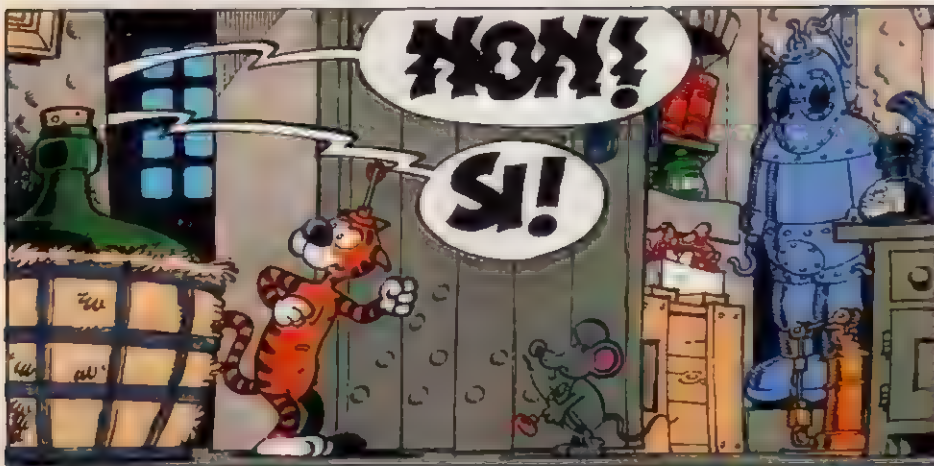
• Les proportions de l'animal dans son décor devront être respectées.

Art. 4 : Le règlement complet peut être consulté chez tous les dépositaires STARLUX, signalés par une affichette des animaux de la préhistoire, dans la vitrine, ou l'obtenir sur simple demande en écrivant à : MARKETWARE, 47, rue Berger, 75001 PARIS.

Il est déposé chez Maître Lesage - Huissier de Justice à Paris.



# Volontaire à perpétuité





**JE M'APPELLE CASSET-O-GRAPH ! J'AI DES TRUCS PLEIN LA TÊTE POUR FAIRE DES SUPER-DESSINS !**

**C'EST TRÈS FACILE !!! TU GLISSES UN RONDE DE PAPIER..**

**...DANS LE CERCLE CRANTÉ ... TU INTRODUIS LE TOUT DANS LA FENTE SUR LE CÔTÉ...**

**MAINTENANT, TU PEUX FAIRE UN MAGNIFIQUE DESSIN A COLORIER...**

**ET VOILÀ LE RESULTAT ! TU PEUX RÉALISER DES ROSACES, DES SPIRALES, DES DESSINS QUE TU POURRAS COLORIER COMME TU VEUX, ET GARDER.**

**ET TU PEUX M'EMMENER PARTOUT !! ON S'AMUSERA BIEN TOUS LES DEUX.**

La boîte contient aussi :  
6 plaquettes  
3 crayons de couleur  
1 stylo spécial  
et des ronds de papier

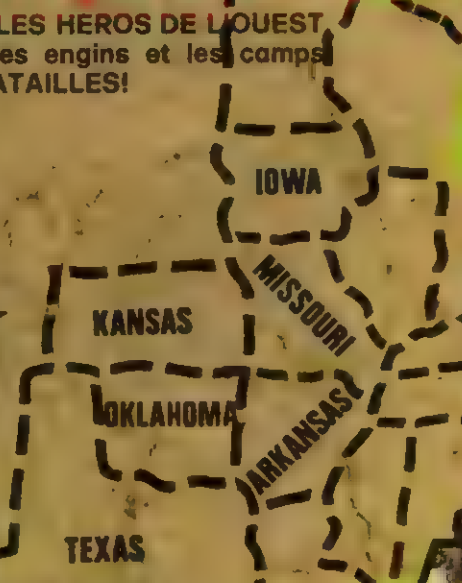
**CASSET.O.GRAPH**  
l'enfance de l'art  
par le fabricant du skedoodle

Si tu ne trouves pas ce jouet, écris à ORLI JOUET, 4, av. Verguin 69006 LYON en joignant une enveloppe timbrée pour la liste des magasins

Pour la Belgique : Civas 37, rue des Bains 6001 Marcinelle

# A la conquête de l'ouest

RETROUVEZ TOUS LES HEROS DE L'OUEST  
avec les charrois, les engins et les camps  
REVIVEZ LEURS BATAILLES!



Echelle HO1/86e

Des maquettes pour jouer  
à monter sans collage.

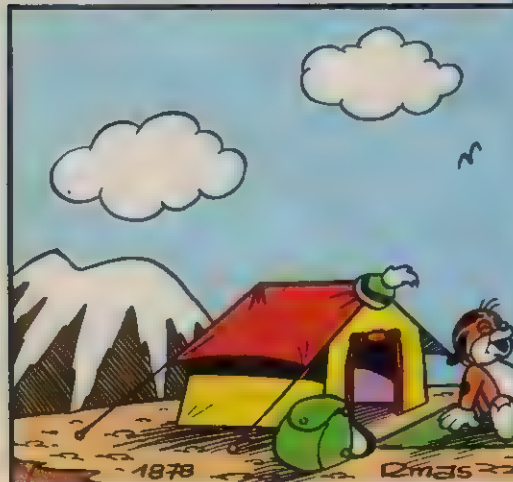
**ATLANTIC**



Si tu ne trouves pas ce jouet, écris à Orli-Jouet - 4, avenue Verguin, Lyon 69006, en joignant une enveloppe timbrée pour recevoir la liste des magasins.

Les sujets ne sont pas peints.







# Journal des Jeux

LES VACANCES

conception Roger Dal

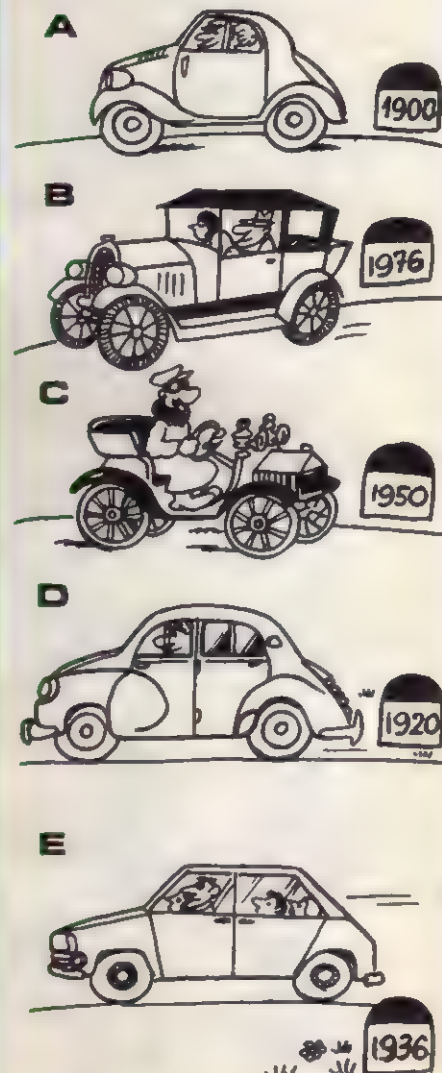
## 1. JEU A BULLES

Rends à chacun la bulle qui lui appartient en utilisant le petit tableau du bas.



## 2. LES BORNES D'ANTAN

Au-dessous de chaque borne, inscris la lettre de la voiture correspondant à la date.







### 3. JE BLAGUE

C'est Pierre Chambres, de Port-de-Lanne par Peyrehorade-40300, qui gagne cette semaine un magnifique jeu électronique MERLIN (offert par MECCANO) grâce à la blague qui suit.

MERLIN te permet de jouer des heures durant, avec diverses combinaisons, contre un mystérieux cerveau électronique qui est un merveilleux et infatigable partenaire.

Mère Poule lit le journal :

— Oh ! la la ! encore un accident : une omelette 1 Six morts !...

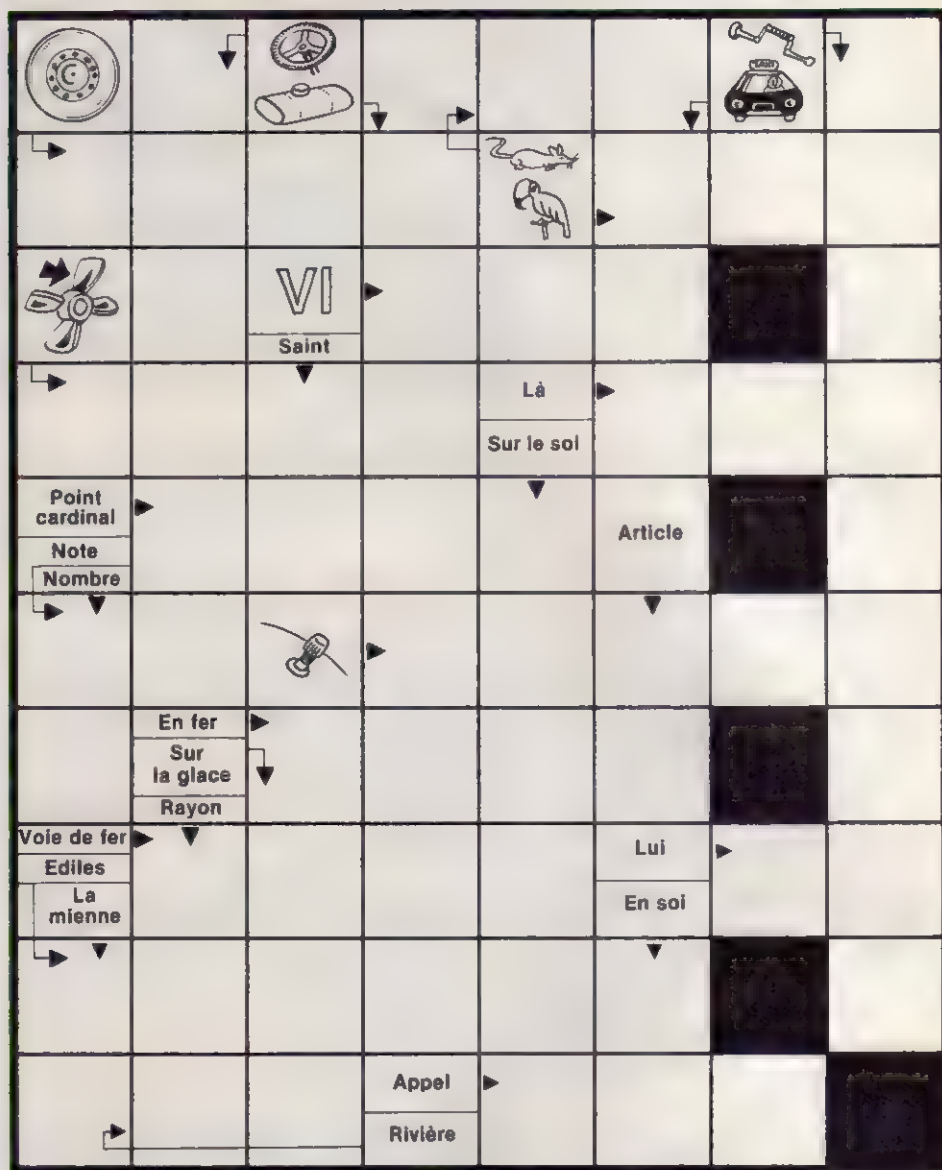


### 4. LES LETTRES EN TAS

En assemblant dans l'ordre qui convient les lettres de ces «tas», tu obtiendras les noms de quatre marques d'autos.

VOITURE  
POUR  
TOUT  
LE  
MONTRE

### 5. FLÉCHO Replay



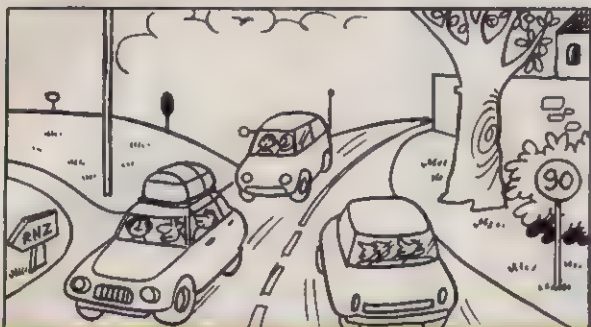
### LA REVOLUTION DANS L'ECRITURE AVEC LE STYLO A BILLE "REPLAY" !!!





## 6. CACHE-CACHE

En regardant attentivement ce dessin, tu trouveras, caché, ce qui fait ralentir ces automobilistes partant en vacances... Qui ou quoi ?



## 8. JEU À POINTS



## 10. RÉBUS

C'est un bon conseil pour les automobilistes partant en vacances... Oui, mais lequel ?



## 7. LE BIFTOU

Si tu veux connaître la marque de la voiture qui se cache derrière la grille, prends un crayon et raye, dans les cases, tous les noms de voitures que voilà :

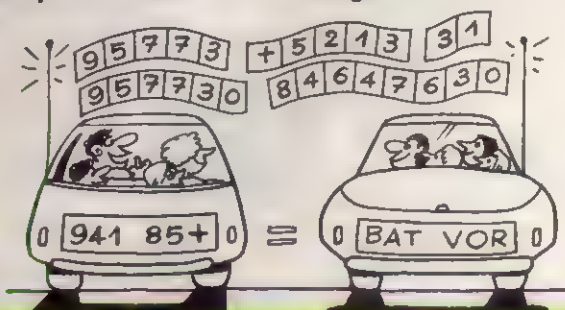
ALPINE	PEUGEOT	JEEP
AUSTIN	FERRARI	TALBOT
LOTUS	RENAULT	CHEVROLET
BMW	BUICK	ROLLS-ROYCE
VOLKSWAGEN	ALFA-ROMÉO	FORD
JAGUAR	CITROËN	OPEL
		BENTLEY

Quand tu auras tout noirci, le nom de la voiture que tu cherches apparaîtra en blanc parmi tout le noir.

N	E	G	A	W	S	K	L	O	V
J	C	I	T	R	O	E	N	R	A
A	U	S	T	I	N	O	P	E	L
G	P	B	U	I	C	K	L	N	F
U	E	N	I	P	L	A	O	A	A
A	U	T	A	L	B	O	T	U	R
R	G	W	J	E	E	P	U	L	O
D	E	M	A	U	D	I	S	T	M
R	O	B	E	N	T	L	E	Y	E
O	T	F	E	R	R	A	R	I	O
F	C	H	E	V	R	O	L	E	T
E	C	Y	O	R	S	L	L	O	R

## 9. LE CODE DE LA ROUTE

Découvre le message inscrit au-dessus des deux autos. Pour t'aider, les deux plaques arrière des voitures indiquent quelques lettres correspondant à quelques chiffres du message.



## JE BLAQUE

Je me demande ce que tu deviendras si tu ne sais pas compter jusqu'à 10?

— Arbitre de boxe!

Marius Gabriel Costache,  
Bucarest (Roumanie)

Cette nuit-là il y a un orage terrible, avec de violents coups de tonnerre.

Craignant que son petit garçon ne soit effrayé, Maman entre

dans sa chambre pour le rassurer.

Alors le petit garçon s'écrie :

— Qu'est-ce que papa fabrique encore avec son poste de radio!

Sandra Migas,  
37110 - Château-Renault

— Il paraît que l'exercice tue les microbes.

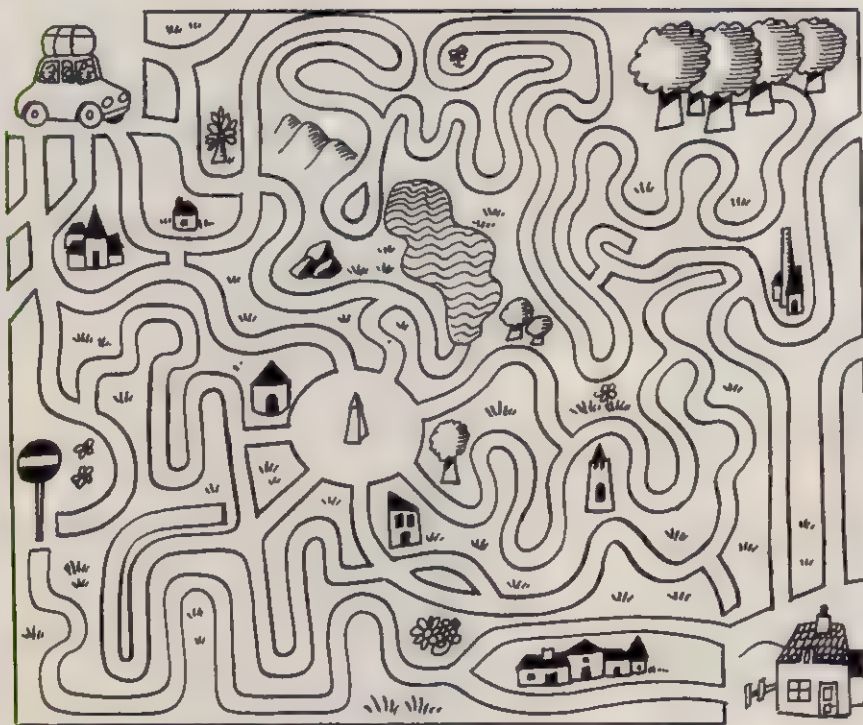
— As-tu déjà essayé de faire faire de l'exercice à un microbe?

Patricia Lauzière,  
Iranby (Canada)



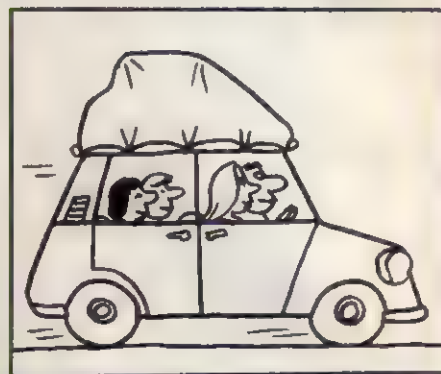
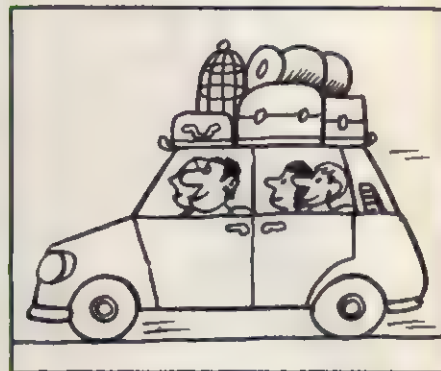
## 11. LABYRINTHE DE LA ROUTE

Indique à cet automobiliste en vacances quelle est la meilleure route pour atteindre la petite maison qu'il a louée.



## 12. ALLER ET RETOUR

Entre l'aller (dessin du haut) et le retour (dessin du bas), ce vacancier a oublié quelque chose. Oui, mais quoi ?



## 13. FAUX SIGNAL

Il y a un signal qui est faux parmi les 9 ; lequel ?

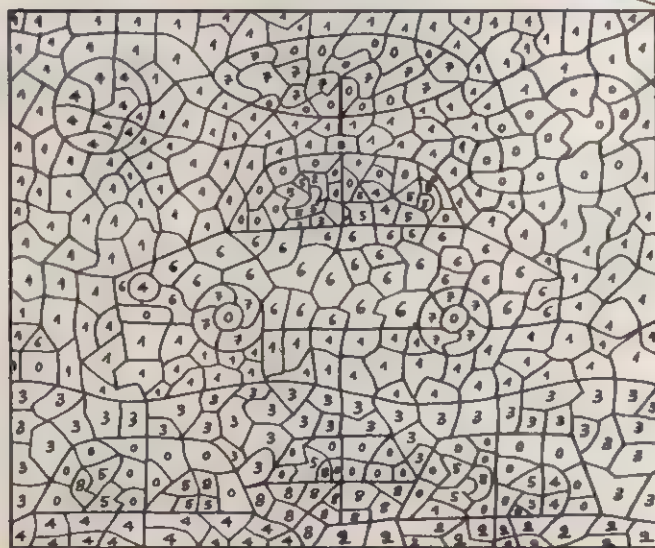


Pour rendre ton dessin encore plus joli, prends la boîte rouge de crayons de couleurs ou de feutres Caran d'Ache et colorie les cases en suivant ces indications :

0 = blanc ; 1 = bleu ciel ;  
2 = orange ; 3 = vert ;  
4 = jaune ; 5 = rose ;  
6 = rouge ; 7 = gris ; 8 = noir.



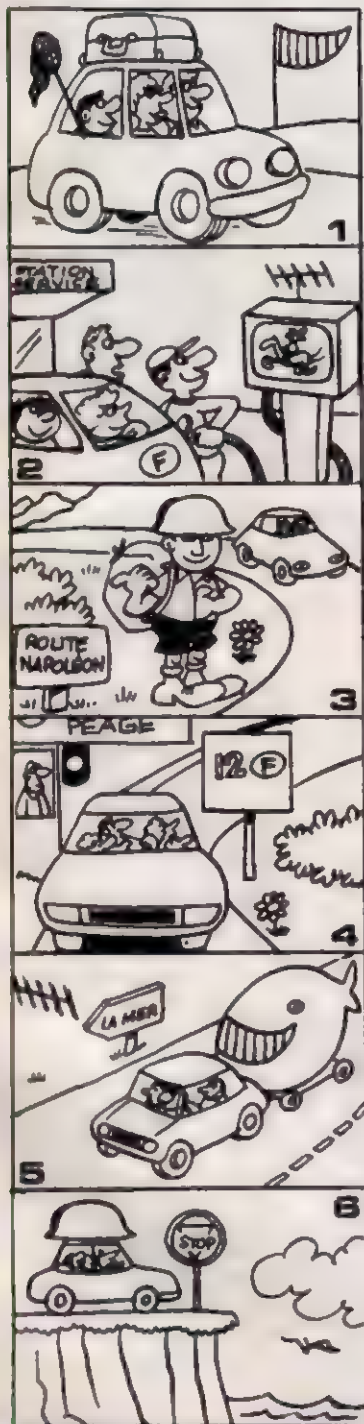
## 14.





## 15. LA CHAÎNE DE LA ROUTE

Il s'agit de former une chaîne continue reliant l'image 1 à l'image 6. Mais attention ! Il ne faut pas suivre l'ordre normal. Chaque dessin est en effet lié à celui qui le précède et à celui qui le suit par une ressemblance, un petit détail commun. Ainsi, le fanion de l'image 1 est comparable aux fanons de la baleine en 5. Continue de même...



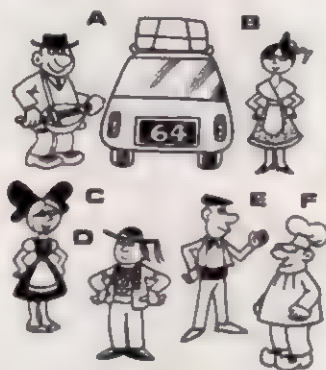
### «ICI ON GAGNE»

Un magnifique jeu électronique : l'ELECTRONIC MASTER MIND, offert par CAPIEPA-MECCANO, et avec lequel de 1 à 4 personnes peuvent dialoguer, des heures durant, avec un subtil ordinateur en choisissant le «niveau» de difficulté souhaité.

Le cofret, tu peux le gagner grâce au double jeu de «LA ROUTE DES VACANCES».



1<sup>er</sup> JEU : Cette voiture porte le numéro de département 64. Auquel de ces six personnages (de A à F) appartient-elle ? Leur costume t'indique leur province :



- A : l'Auvergne
- B : la Provence
- C : l'Alsace
- D : la Bretagne
- E : le Pays Basque
- F : la Normandie

Inscris la lettre de la province correspondant au département 64 dans la case réservée de ton bulletin-réponse.

2<sup>e</sup> JEU : Classe par ordre de préférences, en utilisant «l'échelle de classement» de ton bulletin-réponse et en utilisant les lettres qui les précèdent, les 12 avantages des vacances, dans la liste qui suit :

- A — se faire de nouveaux amis
- B — se lever tard
- C — faire du sport
- D — lire PIF tranquillement
- E — découvrir des coins nouveaux
- F — jouer tant qu'on veut
- G — profiter du beau temps
- H — ne pas aller en classe
- I — se promener
- J — faire n'importe quoi n'importe quand
- K — changer d'air, de genre de vie
- L — ne pas être obligé de ranger ses affaires.

Le gagnant sera le lecteur qui, ayant trouvé la bonne province, aura envoyé une liste de classement des avantages des vacances qui sera la plus proche de la liste-type qui se dégagera de l'ensemble des réponses

### POUR AVOIR LE MAXIMUM DE CHANCES DE GAGNER :

- utilise seulement le bulletin-réponse ci-dessous.
- écris très lisiblement et sans ratures.
- colle ton bulletin-réponse sur la partie correspondante du dos d'une carte postale (pas de lettre fermée).
- poste ton bulletin pour qu'il parvienne avant le 15 juillet 1981 à l'adresse suivante :

PIF-GADGET  
JEU CADEAU DES VACANCES  
126 Rue La Fayette  
B.P. 90 75461 PARIS CEDEX 10  
(c'est la date d'arrivée qui fait foi...)

### BULLETIN-RÉPONSE JEU CADEAU DES VACANCES

1. Voici la lettre de la province :

2. Voici ma liste de préférences :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

NOM .....  
PRÉNOM ..... Âge .....  
ADRESSE .....  
Code .....

(A découper et à coller au dos d'une carte postale côté correspondance)



## 1. JEU A BULLES

A = 7 ; B = 5 ; C = 4 ; D = 8 ; E = 2 ;  
F = 1 ; G = 6 ; H = 3.

## 2. LES BORNES D'ANTAN

A : 1936 — B : 1920 — C : 1900 — D :  
1950 — E : 1976.

## 4. LES LETTRES EN TAS

FORD — VOLVO — RENAULT — OPEL.

## 5. FLÉCHOREPLAY

	V		R	A	T		M
R	O	U	E		A	R	A
	L		S	I	X		N
P	A	L	E		I	C	I
	N	O	R	D			V
U	T		V	A	L	V	E
N		T	O	L	E		L
	R	A	I	L		I	L
M	A	I	R	E	S		E
A	I	N		S	O	S	

## 6. CACHE-CACHE

Ce qui fait ralentir les autos, c'est le gendarme dont on voit le visage en travers dans le ciel.

## 7. BIFTOU

AUDI.

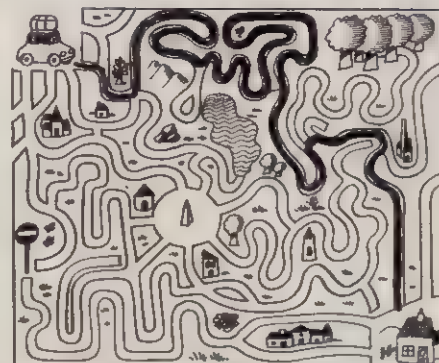
## 9. LE CODE DE LA ROUTE

BONNE ROUTE ET BONNES VACANCES !

## 10. RÉBUS

SI ON VEUT EVITER LES BOUCHONS, IL FAUT PARTIR ASSEZ TÔT.  
(Sic — On — Vœu — Eve — I — T — Lait — Bouchons — Ile — Faux — Part — Tir — As — Etaul).

## 11. LABYRINTHE DE LA ROUTE



## 12. ALLER ET RETOUR

Au retour il manque la cage.

## 13. FAUX SIGNAL

C'est le 6, car l'interdiction de doubler est sur un cercle.

## 14. CARAN D'ACHE COLOR

Tu as vu surgir une magnifique «auto-hélicoptère»...

## 15. LA CHAÎNE DE LA ROUTE

De 1 à 5 : le drapeau et la baleine ; de 5 à 2 : la barrière l'antenne télé ; de 2 à 4 : le F ; de 4 à 3 : la fleur ; et de 3 à 6 : le chapeau et le chargement sur la voiture.

Un homme veut faire du ski nautique, mais il n'a pas de bateau pour le tirer. Alors il cherche un lac en pente. N'en ayant pas trouvé il s'approche d'un lac normal, se laisse couler, et dit :

— Alors je ferai du ski de fond!  
Valérie Jarrousse,  
78690 - Les Essarts le Roi

— Maman, maman, le perroquet a disparu... et maintenant le chat parle!

Laurent Taillade,  
03600 - Commeny

On sert un beefsteak très dur, vraiment très dur à un client du restaurant. Il se fâche, appelle le garçon et hurle :

— C'est impossible de manger cette viande : appelez-moi le patron!!!

— Vous savez, dit le garçon calmement, cela ne servira à rien : il ne la mangera pas non plus.

Céline Prévost,  
80000 - Amiens

## JE BLAGUE

Un monsieur entre chez l'oculiste qui lui présente un tableau de lettres. Et d'abord les plus petites :

— Qu'est-ce qu'il y a écrit là?  
— Je ne vois pas.  
Alors des lettres plus grosses  
— Et là?  
— Je ne vois pas.  
Alors enfin les plus grosses, des lettres énormes :

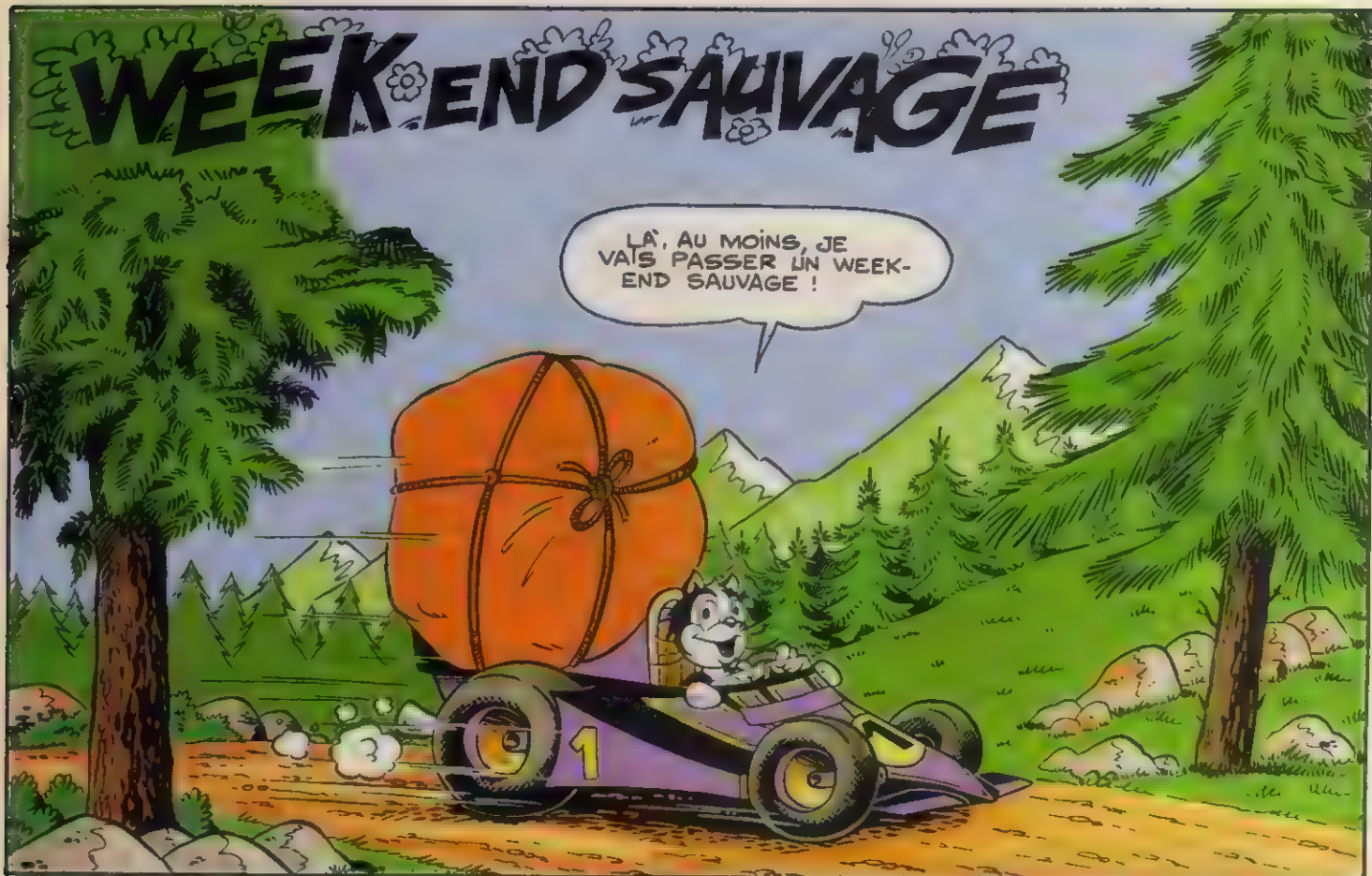
— Et là?  
— Je ne vois pas.  
— Alors ce ne sont pas des lunettes qu'il vous faut, mais un chien!

Fabrice Maziers,  
Corbion (Belgique)

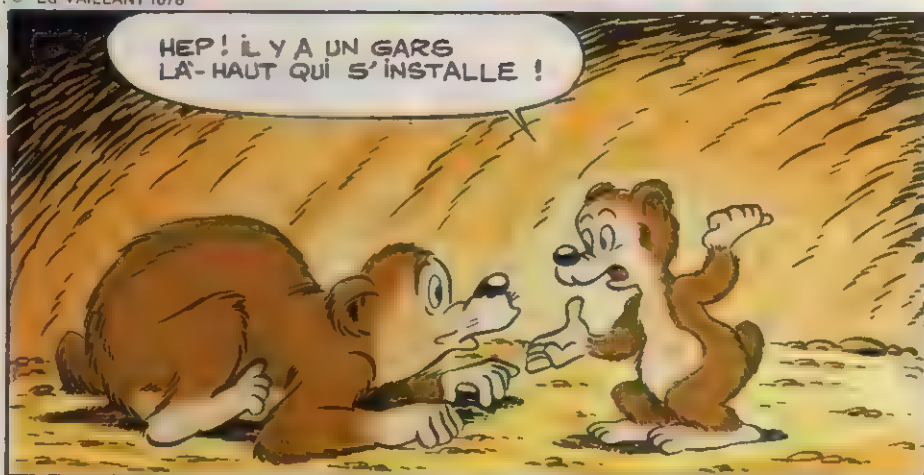
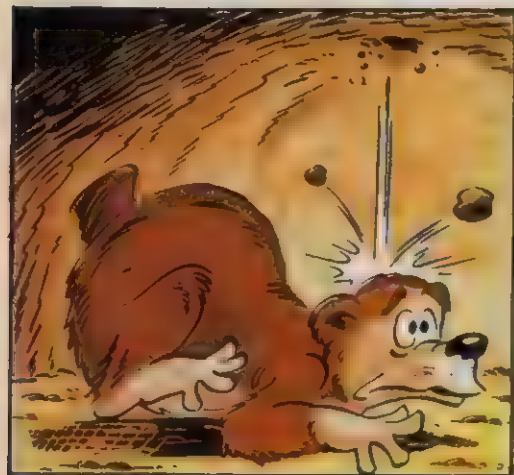
— Maman, maman, j'ai fait tomber la bibliothèque!!!  
— Ce n'est pas bien. Je vais le dire à ton père.  
— Papa est déjà au courant. Il est sous la bibliothèque!!!

Emmanuel Péré,  
95210 - Saint-Gatien





© Ed VAILLANT 1878

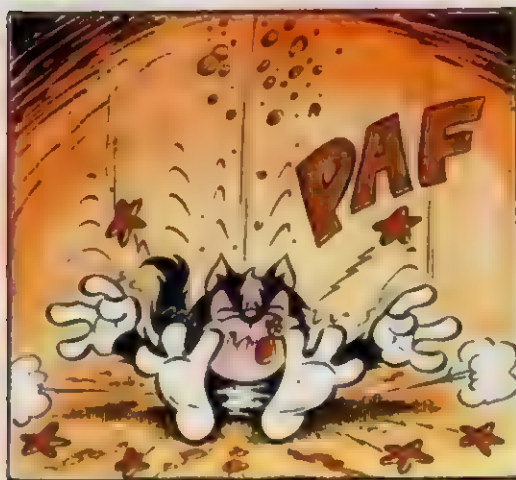
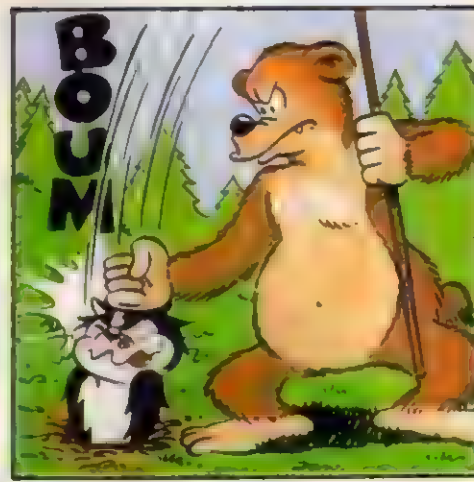
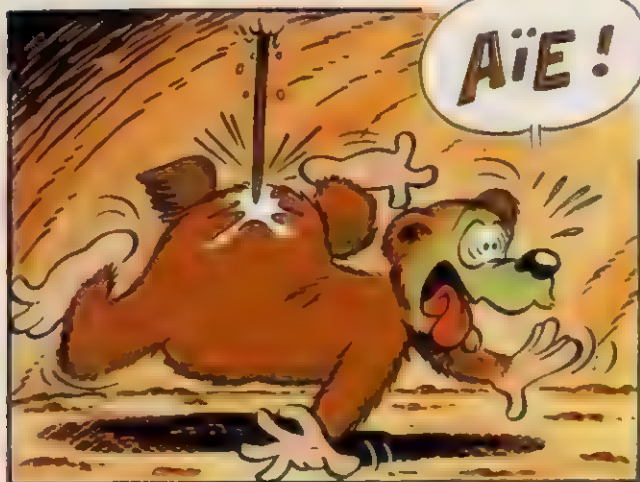


D'APRÈS LE PERSONNAGE DE C. Arnaud

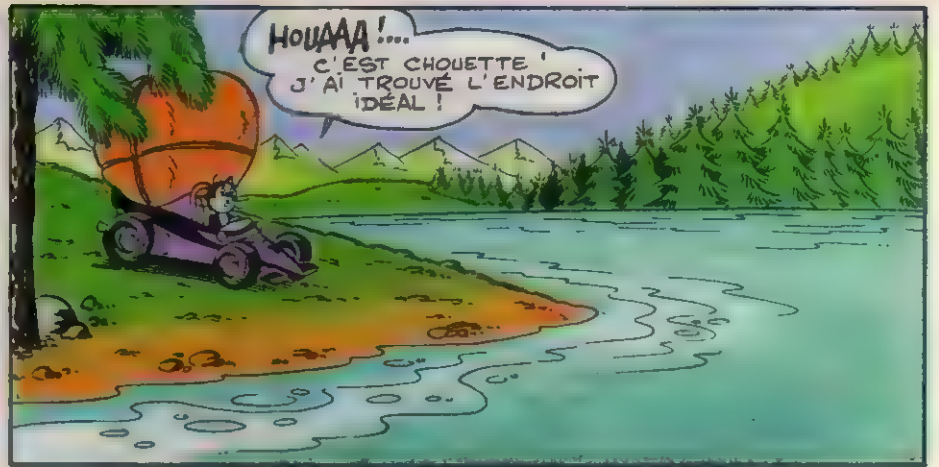
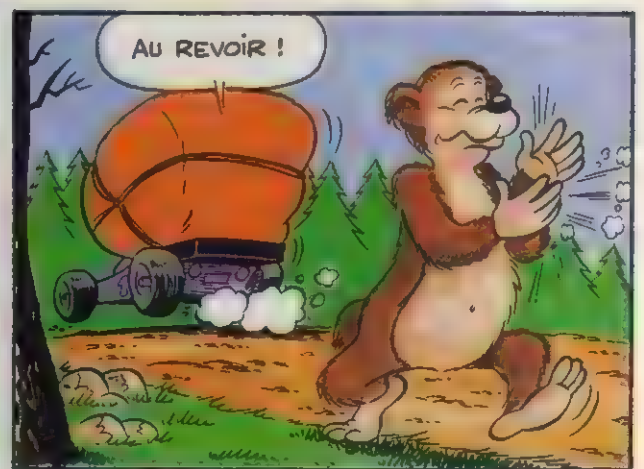
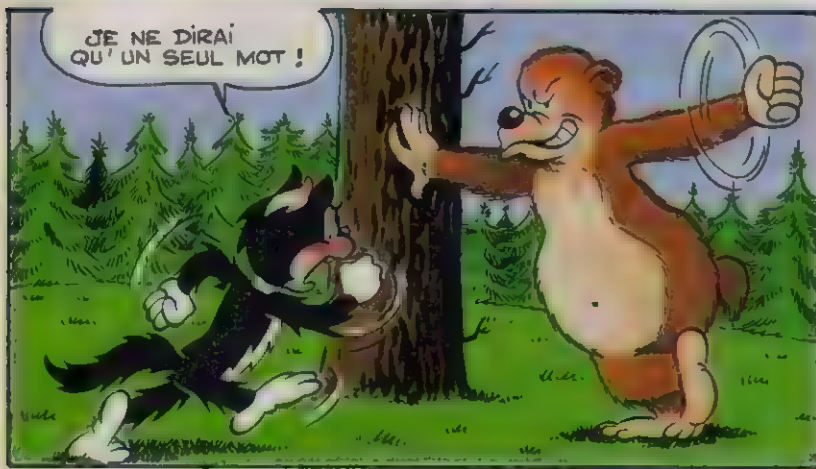
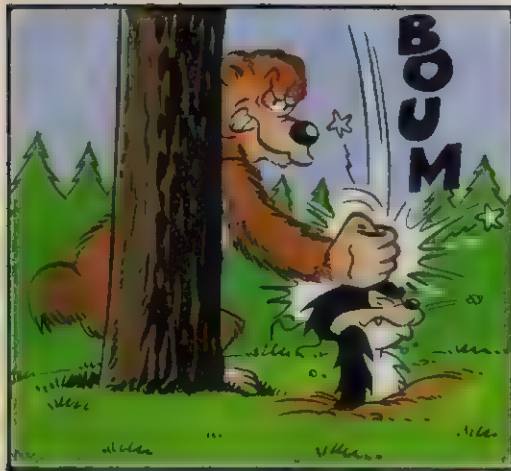
Scénario: Yannick

Dessins: Recreo

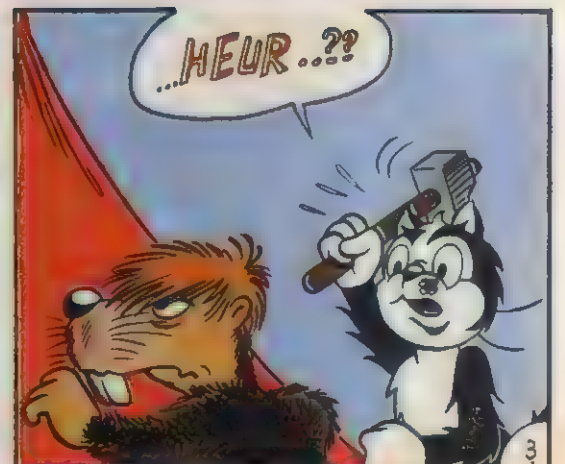




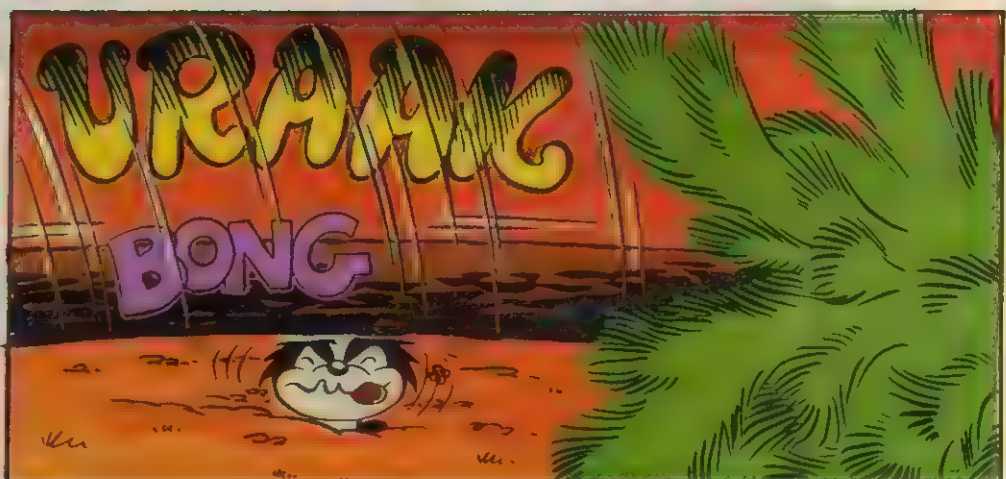
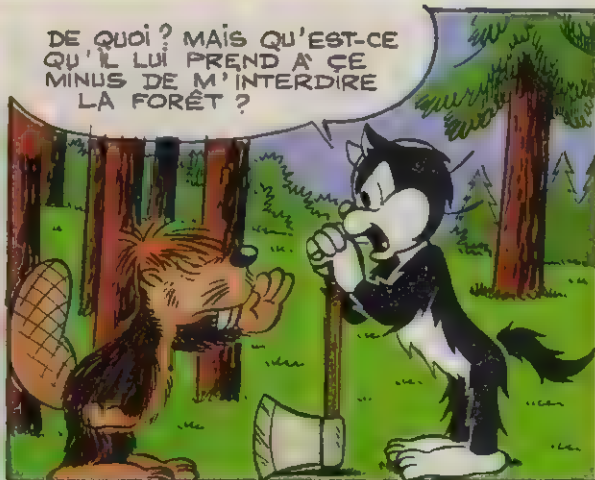




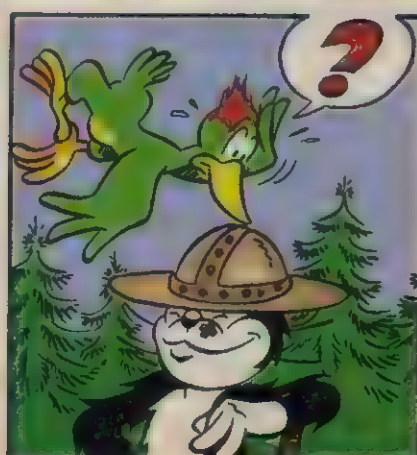
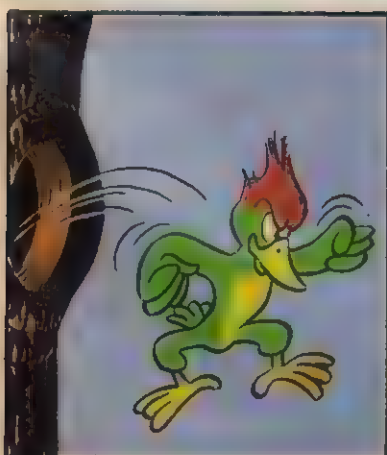
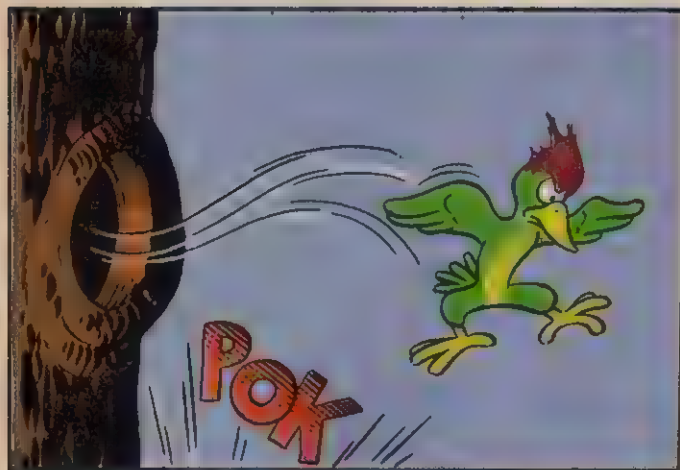
1878



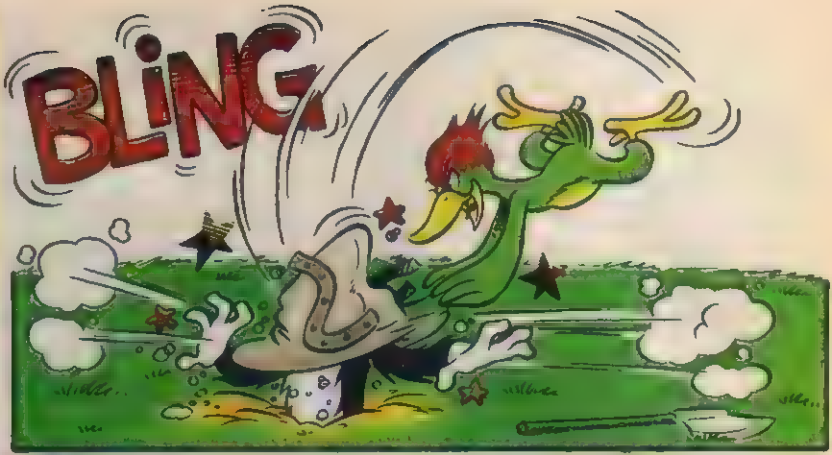
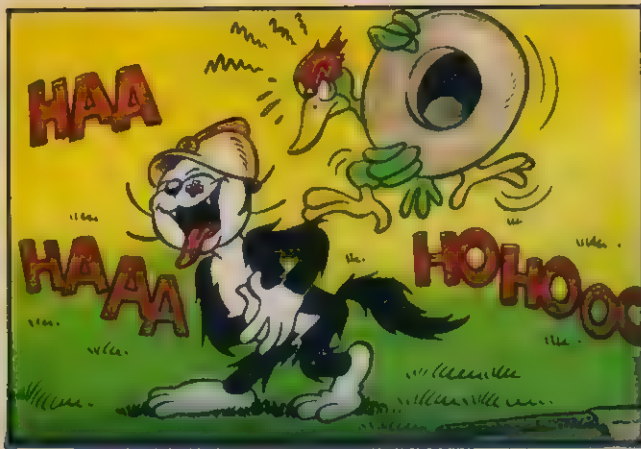




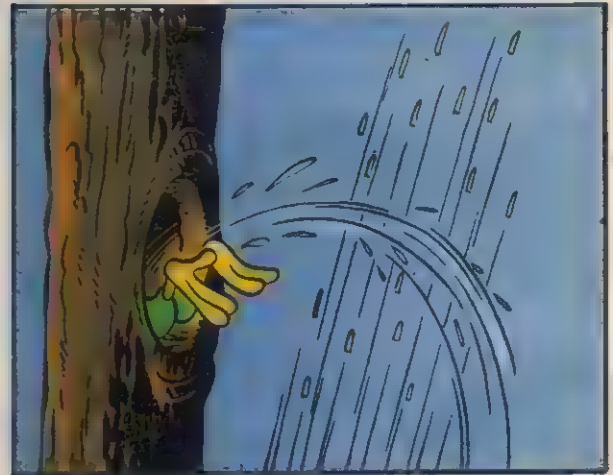




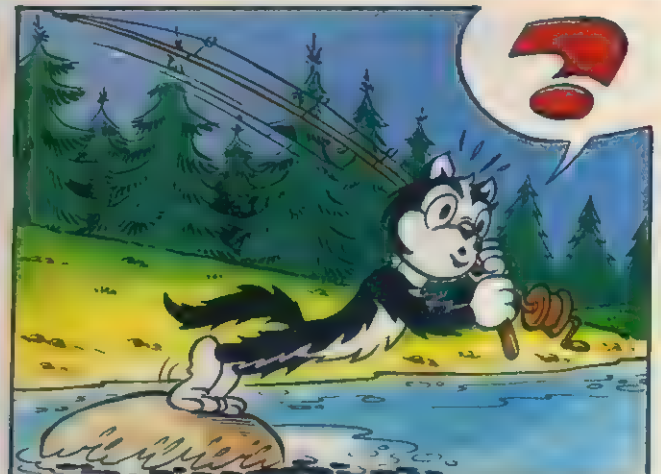
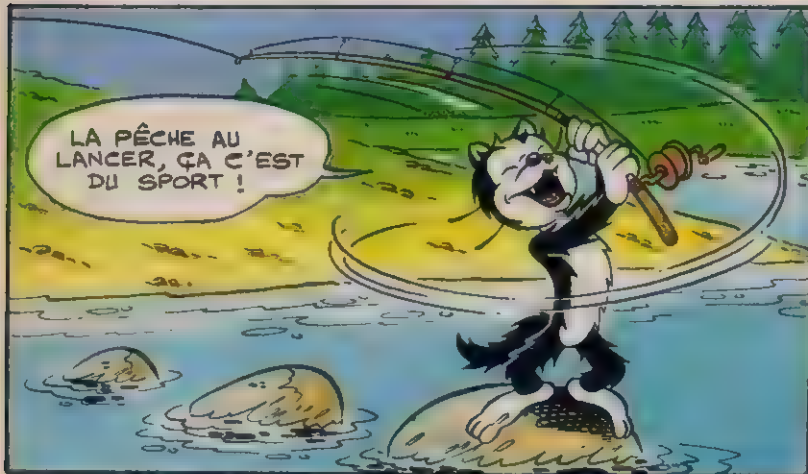
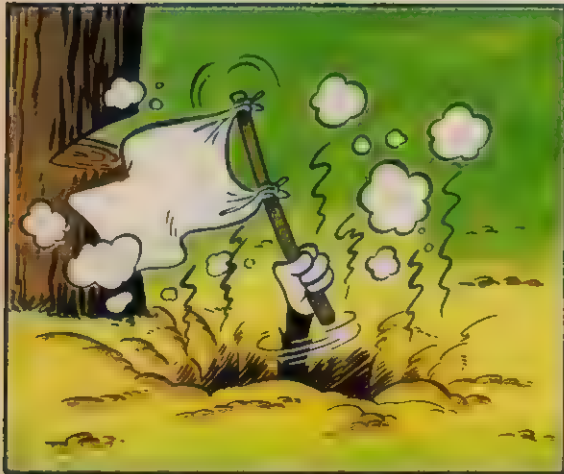
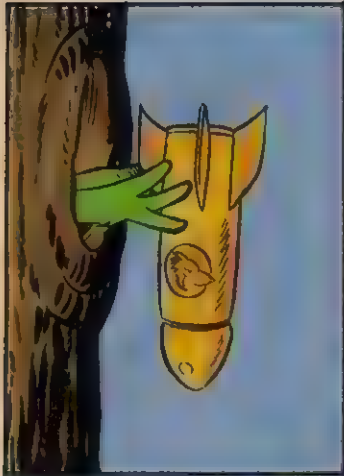




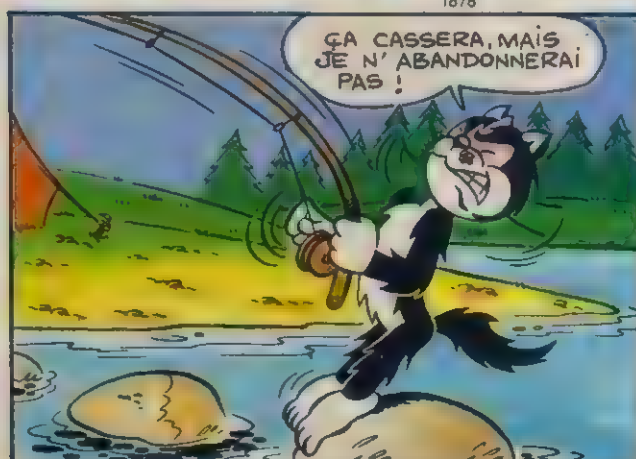
1878



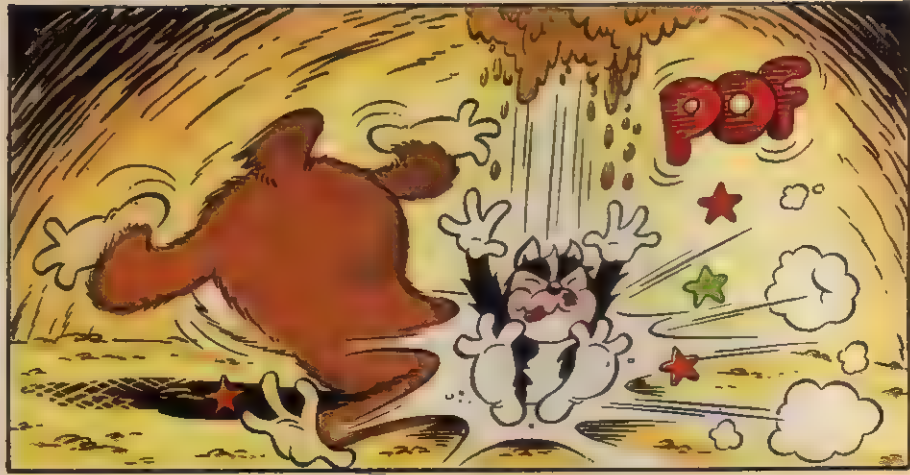




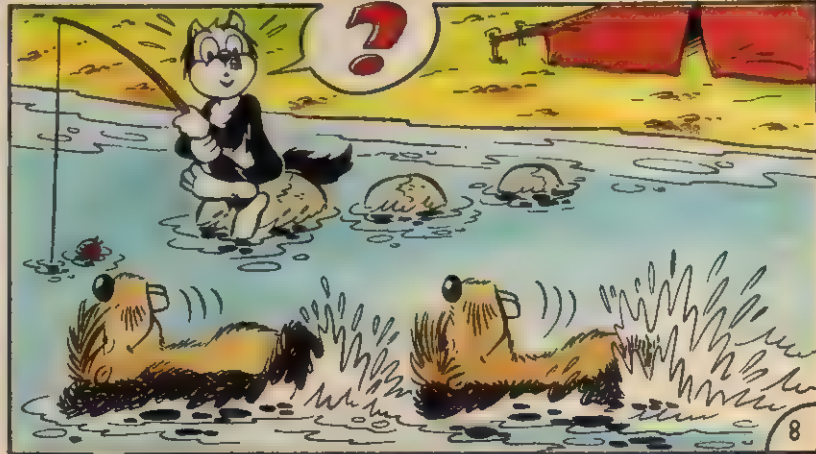
1878



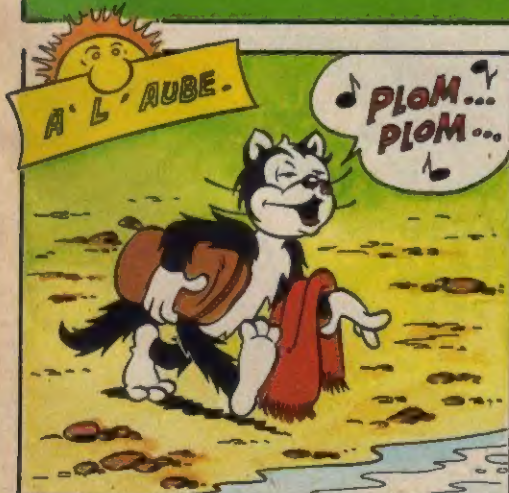
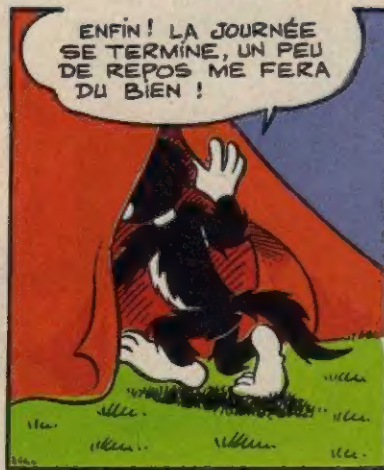
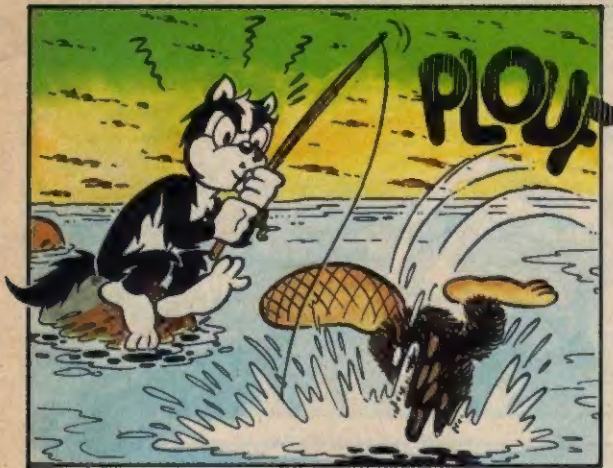




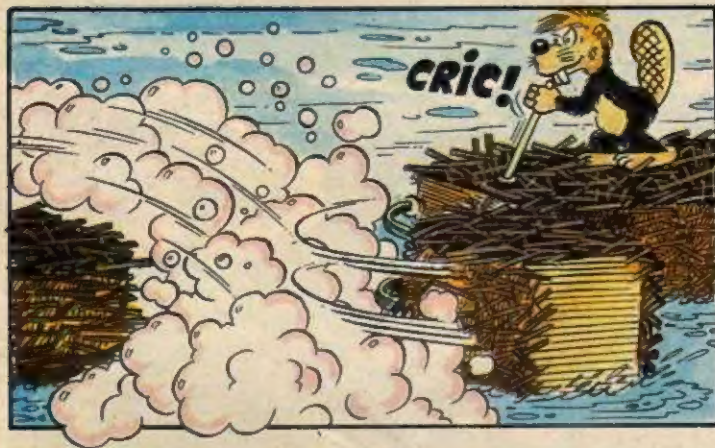
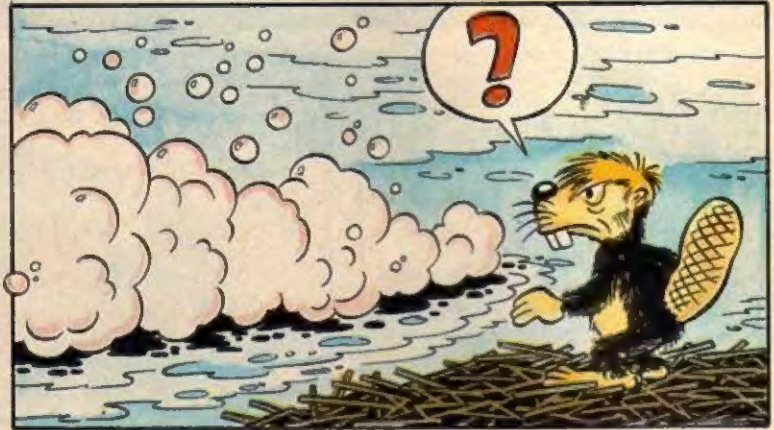
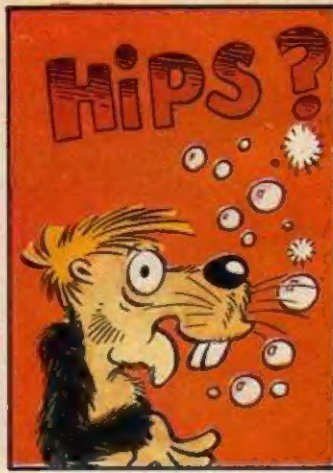
1878











1878





La semaine  
prochaine  
UNE  
GRANDE  
HISTOIRE:  
d'HERCULE



+ UN POSTER GEANT  
DE ROLAND MAGDANE

+ TON GADGET

# LA POMPE A GAGS





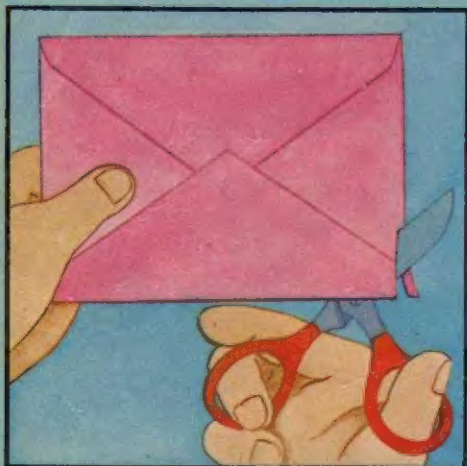


# LES TOURS DE GARCIMORE

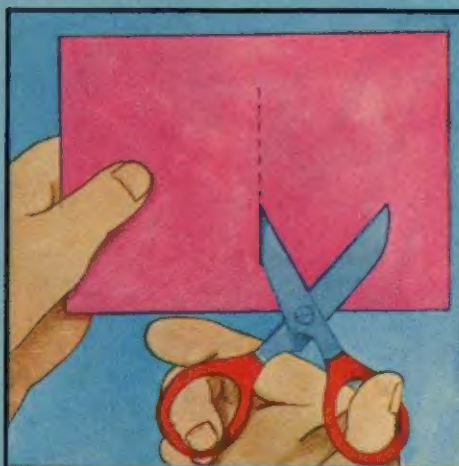
## L'enveloppe surprise

Pour réussir ce tour, tu as besoin d'une petite enveloppe, d'une carte à jouer et d'une paire de ciseaux. Et surtout, suis bien mes conseils. Mais décontrasté...

Sans que personne ne te voie :

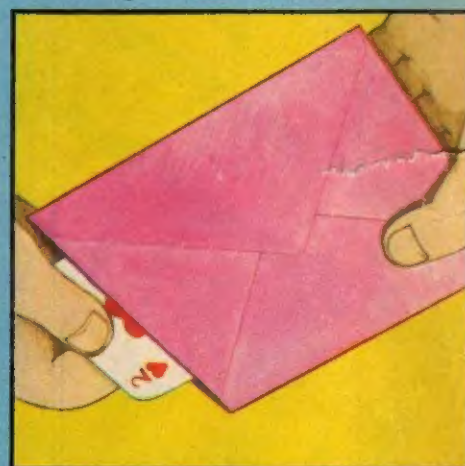


Coupe le bord de l'enveloppe retournée.



Puis de l'autre côté, tu fais une fente dans le milieu assez grande pour que la carte puisse passer.

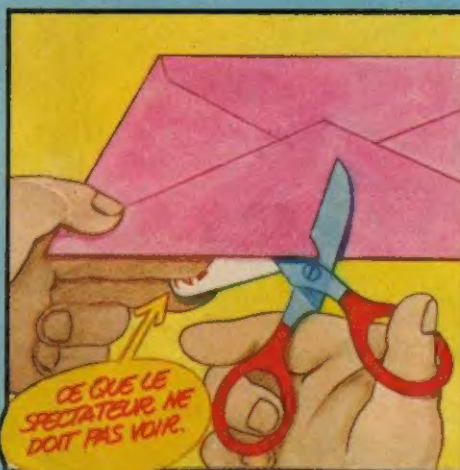
Le tour peut commencer.



Tu dis : « Vous voyez : je glisse la carte dans l'enveloppe ». Celle-ci est posée à plat dans ta main gauche du côté où elle se ferme.



Tu glisses la carte de la main droite en ayant bien soin de la faire sortir par la fente.



Tu annonces alors : « Je vais couper l'enveloppe en deux ». Bien entendu, tu glisses les ciseaux derrière la carte et tu ne coupes que l'enveloppe.



Tu retournes alors l'enveloppe et la carte est intacte. Pas mal...

**La semaine prochaine:  
La cuillère tordante**